http://www.oldgamesitalia.net/

OTTOBRE 1988
ANNO 1 NUMERO 2
Lire 5.000

the GAMES machine

IL PIU' AVVINCENTE VIDEOGAME DELL'ANNO?

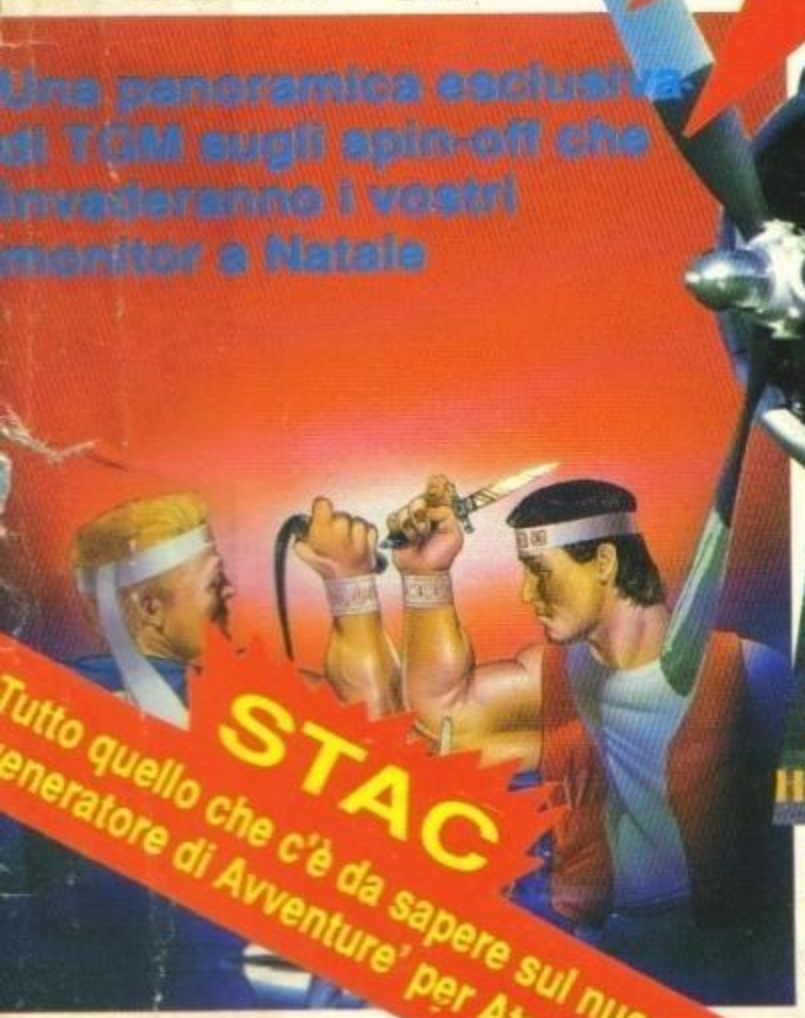
STARGLIDER II

TRIP-A-TRON
La nuova 'follia' di Jeff Minter

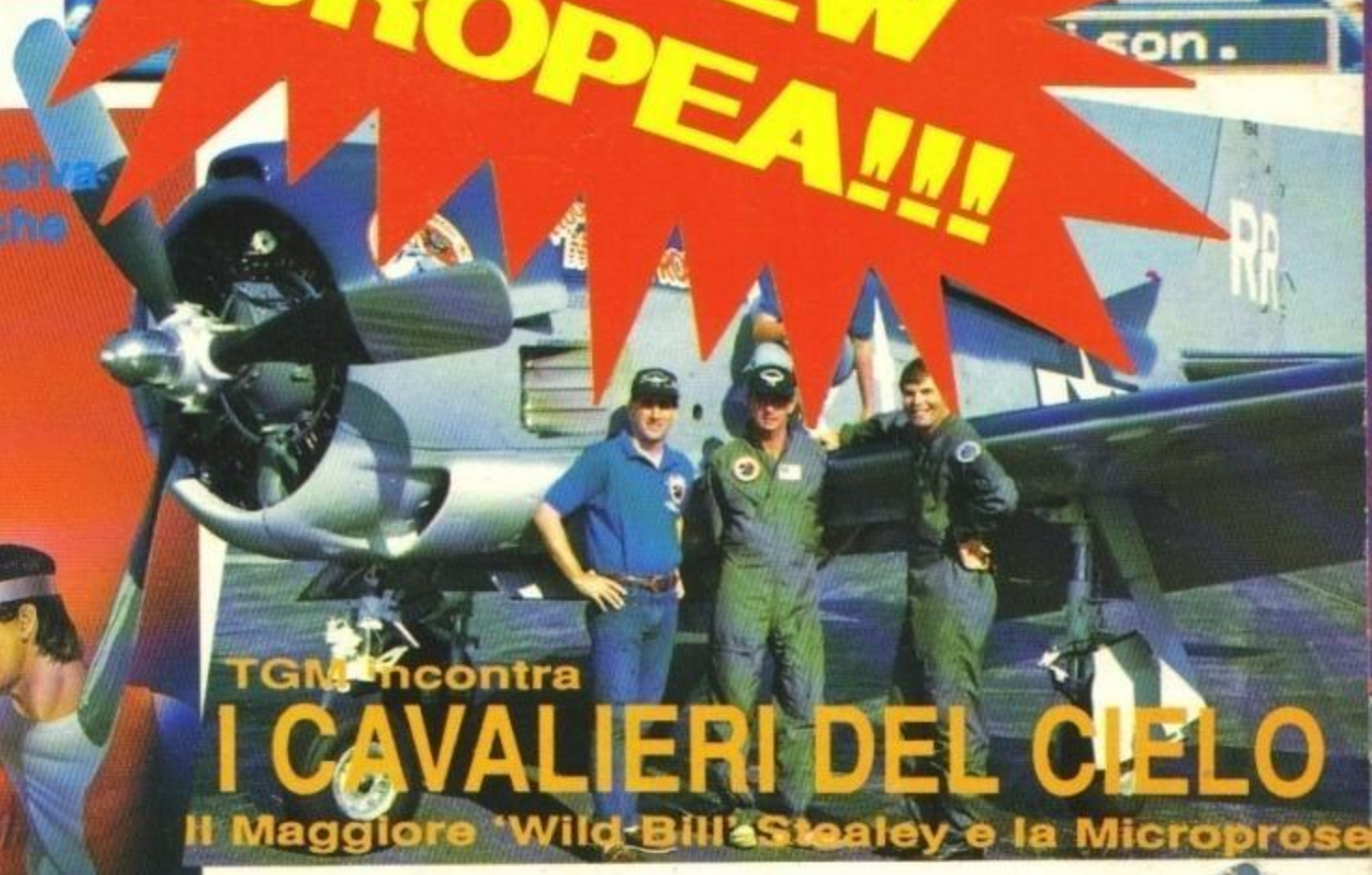
PREVIEW EUROPEA
In giro per l'Europa a caccia di anticipazioni

MEGA PREVIEW EUROPEA!!!

CONVERSIONI DA COIN-OP
Una panoramica esclusiva di TGM sugli spin-off che invaderanno i vostri monitor a Natale



STAC
Tutto quello che c'è da sapere sul nuovo 'Generatore di Avventure' per Atari ST



TGM incontra
I CAVALIERI DEL CIELO
Il Maggiore 'Wild-Bill' Stealey e la Microprose

E, naturalmente, pagine e pagine di recensioni per 16-bit, console, MSX II e coin-op

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

8 PREVIEW

19 RECENSIONI

48 COIN OP

70 GLI 'ALTRI GIOCHI'

77 POSTA

79 NEWS

78 NEXT MONTH

41 **STAC** Il Generatore di *Avventure* a 16-Bit

54 **BEYOND GHOSTBUSTERS**

60 **TRIP-A-TRON**
IDEE... LUMINOSE 'ALLA MINTER'

62 **WATCHMEN**
Dove sono finiti i Super Eroi?

65 **COIN OP - CONVERSIONI**

74 **MicroProse**
Il segreto di un successo...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

IL MISTERO DELLE 15000 LIRE SCOMPARSE

No, non stiamo parlando di un 'furtarello'. Pensavamo di non essere incorsi in errori 'mostruosi' col primo numero, a dispetto del ritmo frenetico col quale era stata preparata la rivista, ma esaminandolo meglio ci siamo accorti di averla combinata grossa: il prezzo dell'abbonamento era stato calcolato come quello di Zzap! Quando i nostri colleghi '8-Bittiani' lo hanno saputo hanno riso per tre giorni di seguito, e continuano a ridere ogni volta che arriva il versamento di qualche furbone che — 'distrattamente' — ha deciso di abbonarsi anche se la cifra non corrisponde al prezzo di dieci numeri di TGM, bensì a dieci numeri di Zzap!... per favore, non inviate più versamenti sbagliati, altrimenti saremo costretti a venire alle mani con i nostri colleghi 'zzappatori'!

Bene, chiusa la breve parentesi del 'falso abbonamento' (che da questo mese è invece autentico), passiamo ad esaminare i contenuti di questo numero. La cosa più evidente è la mastodontica Preview delle prossime pagine: un veloce ma esauriente lavoro di ricerca e di collaborazione che ci ha permesso di segnalare tutte le novità in arrivo sul mercato dei 16-Bit, e che ha rivelato forse solo la punta dell'enorme iceberg che rappresenta la mole di giochi attualmente in preparazione per queste stupende macchine. Il software per i 16-Bit sta subendo una vera e propria impennata, e comincia a staccarsi da quella subdola 'interdipendenza' con gli 8-Bit che lo ha sorretto e lanciato nella prima fase. Cominciano ad apparire giochi pensati solo ed esclusivamente per la 'famiglia 68000', che sfruttano le potenzialità delle macchine in maniera abbastanza soddisfacente, anche se non mancano le solite 'conversioni frettolose', come potrete vedere sfogliando le recensioni di questo numero. Intanto The Games Machine comincia ad assumere un'identità sempre più precisa (non è facile, con tutte queste macchine, 'umanizzare' una rivista), muovendosi verso i livelli di tempestività e completezza a cui abbiamo aspirato sin dall'inizio. Questo numero raggiungerà, forse, le edicole con meno ritardo, e con una veste editoriale più ordinata e completa: siamo solo all'inizio, ma la voglia di fare è e sarà sempre tanta, soprattutto quando la risposta — da parte di chi ci segue — è così entusiasta. Grazie a tutti color che hanno scritto e telefonato per complimentarsi, suggerire, osservare e — perché no? — criticare il lavoro svolto per il primo numero. Continuate così.

Bonaventurà Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Cesare Gatto, Giuseppe Rumi, Roberto Scuri, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi - **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina:
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

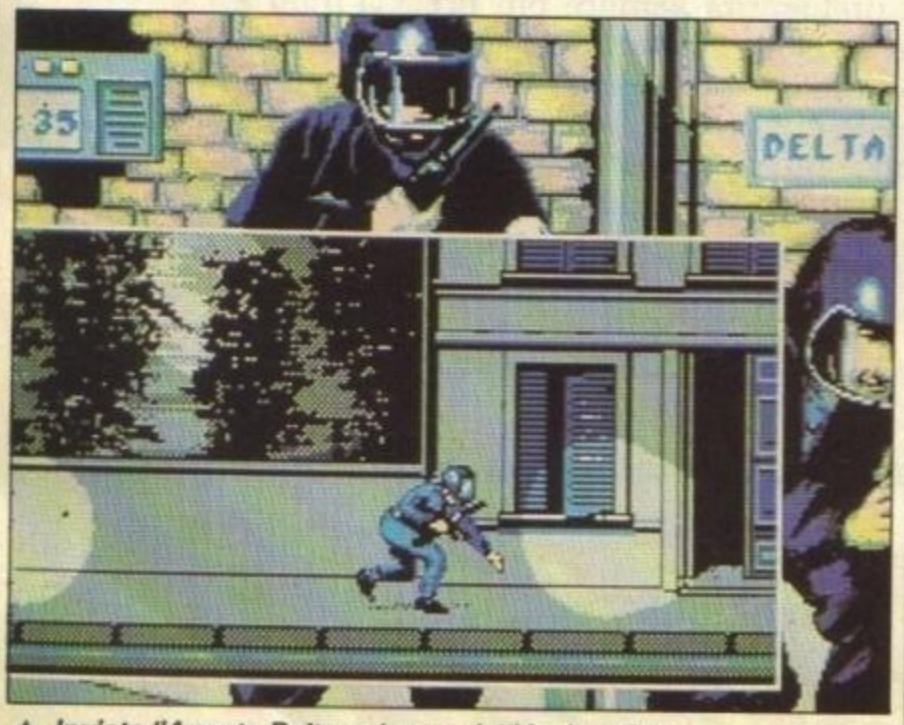
PREVIEW
EUROPA/STATI UNITI

In previsione del 1992, quando sarà possibile girare senza problemi per tutta l'Europa, The Games Machine vi presenta lo strumento essenziale per sfruttare le possibilità offerte dalle varie nazioni europee... ma senza dimenticare gli USA

FRANCIA

INFOGRAMES

La graziosa addetta stampa della più importante software house francese ci ha fatto notare una cosa molto interessante: nonostante sia tratto da un famoso fumetto francese, Bobo - Stir Crazy ha venduto molto più in Inghilterra che non nel suo paese natale.
"Questo dimostra quanto siano diversi i mercati europei..." dice Pauline Gardsen della Infogrames.
La Infogrames inglese non pubblica ogni suo titolo anche in Francia, soprattutto perchè i gusti dei giocatori d'oltremanica sono molto diversi. La ERE International di Parigi, ad esempio (una delle sezioni della Infogrames) vende i suoi giochi - come Get Dexter o Captain Blood - molto più nel Regno Unito che non a casa propria.
Un'altra delle numerose etichette della Infogrames che presto si farà sentire anche qui da noi è la Cobrasoft. Anche se specializzata nella produzione di adventure games, i loro giochi d'azione (come Action Service , di cui potete vedere una foto qui a fianco) sono di una qualità a dir poco notevole.



▲ *Inviate l'Agente Delta sul retro dell'Ambasciata...*

HOSTAGES
Infogrames

Le frontiere europee saranno aperte nel '92, ma come reagiranno gli inglesi alle "sicure" infioltrazioni di terroristi europei nel Regno Unito? Il più recente titolo prodotto dalla Infogrames ci dà la possibilità di scoprirlo.
Il gioco si chiama Hostages, ed è una simulazione strategica con sequenze arcade che, a detta della ditta francese, introduce un concetto rivoluzionario ed avrà effetti grafici paurosamente realistici.
Lo scenario presenta la mattina di una soleggiata domenica a Parigi, dove quattro ostaggi sono tenuti prigionieri da un gruppo di terroristi all'interno di un'ambasciata.
Nel ruolo del comandante Cavendish controllate un gruppo di sei agenti speciali, tre tiratori scelti e tre esperti di arrampicata.
La prima cosa da fare è mettere i propri uomini in punti strategici dell'ambasciata. Questi copriranno i loro colleghi quando sarà il momento di calarsi con delle corde lungo le pareti esterne ed entrare nell'edificio rompendone una o più fine-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stre.
All'interno dell'ambasciata alta quattro piani le stanze sono rappresentate tridimensionalmente. Una mappa su schermo presenta la disposizione delle stanze e dei terroristi.
La Infogrames assicura che questo è il primo gioco nel quale una sola persona può controllare sei personaggi contemporaneamente (anche se a noi vengono in mente titoli come Shadowfire e Force Seven, pubblicati tanto, tanto tempo fa...). Hostages sembra dalle foto veramente un ottimo gioco, ma TGM vi rivelerà tutta la verità nella esclusiva per ST che sarà pubblicata sul prossimo numero.

divisione dello schermo in otto sezioni. Queste finestre rappresentano una serie di monitors utilizzati dagli istruttori per controllare il progredire del corso; Personalmente, noi della TGM pensiamo che sia stata fatta per fare risultare più preciso lo scrolling orizzontale, comunque...
Il programma di allenamento è diviso in livelli di difficoltà - nella nostra preview speciale ce ne erano quattro - che vanno da "ragionevole" a "massacrante". Ci sono trappole, mine, filo spinato, muri, tunnels... praticamente ogni sorta di ostacolo plausibile.
Dopo avere attraversato il percorso, potete vedere un replay dell'azione per scoprire dove avete sbagliato e cosa. Compreso nel gioco ci sarà anche un editor, che vi permetterà di disegnarvi da voi un qualsiasi genere di percorso di allenamento.

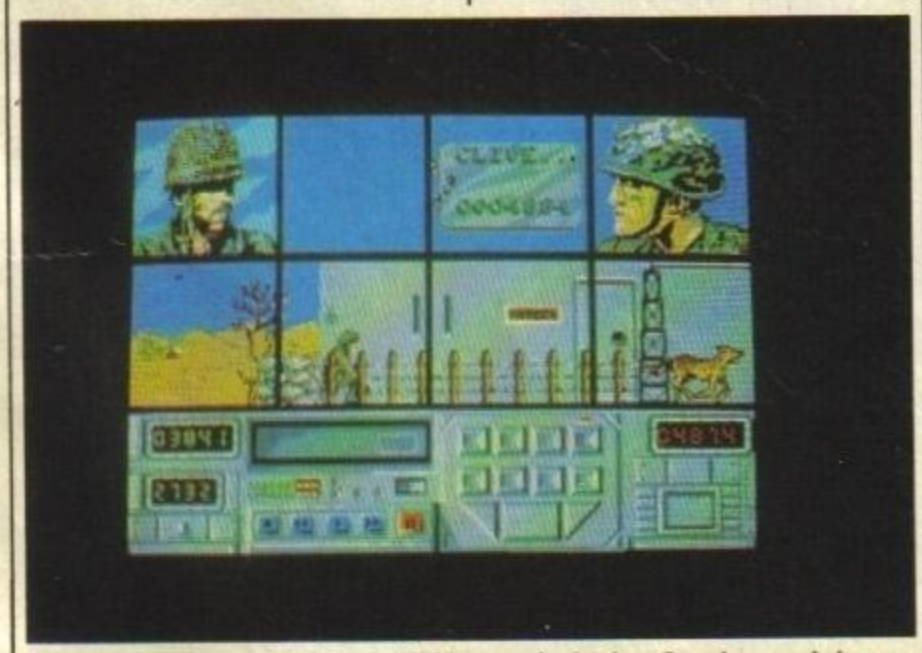
▲ *... coprite Tango mentre cerca di penetrare da una finestra*

ACTION SERVICE
Cobrasoft

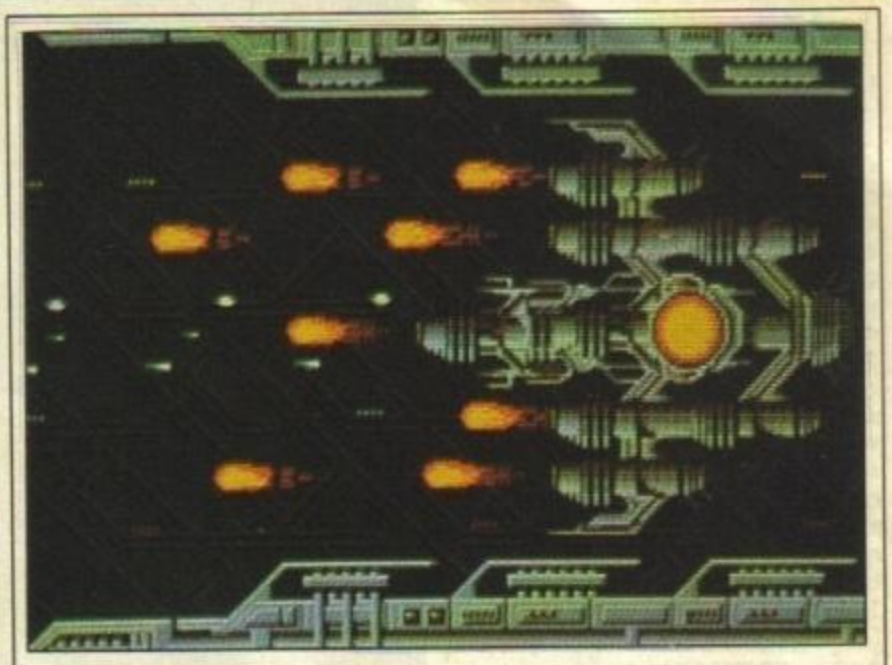
Allenatevi al combattimento con il vostro ST in questo gioco della Infogrames UK.
Seguendo il filone dei giochi ambientati nelle accademie militari, Action Force presenta alcune novità. La sua caratteristica più appariscente è la

BOB MORANE - OCEAN
Infogrames

Sempre più nel 'cinematografico', con questo stupendo videogame la nota casa francese supera se stessa: sin dalla sequenza iniziale si ha l'ompressione di assistere ad un film 'alla James Bond', anche se l'uso dei colori è abbastanza inconsueto. Abbiamo provato la versione Amiga, e ci è sembrata valida sia dal punto di vista della grafica che del sonoro, ma Bob Morane è uno di quei videogame che occorre giocare a fondo — anche perché sembra dotato di un certo 'spessore'. Chiediamo venia per la mancanza di foto, ma per fotografare la caterva di roba arrivata in redazione da tutta Europa e dagli Stati Uniti abbiamo esaurito tutti i rullini a nostra disposizione, e quando ce ne siamo accorti era troppo tardi per provvedere... ci rifaremo nel prossimo numero, comunque.



▲ *Una sezione del Corso di Attacco in* **Action Service**, *coi due ufficiali che danno istruzioni ai soldati ripresi in azione, sotto*



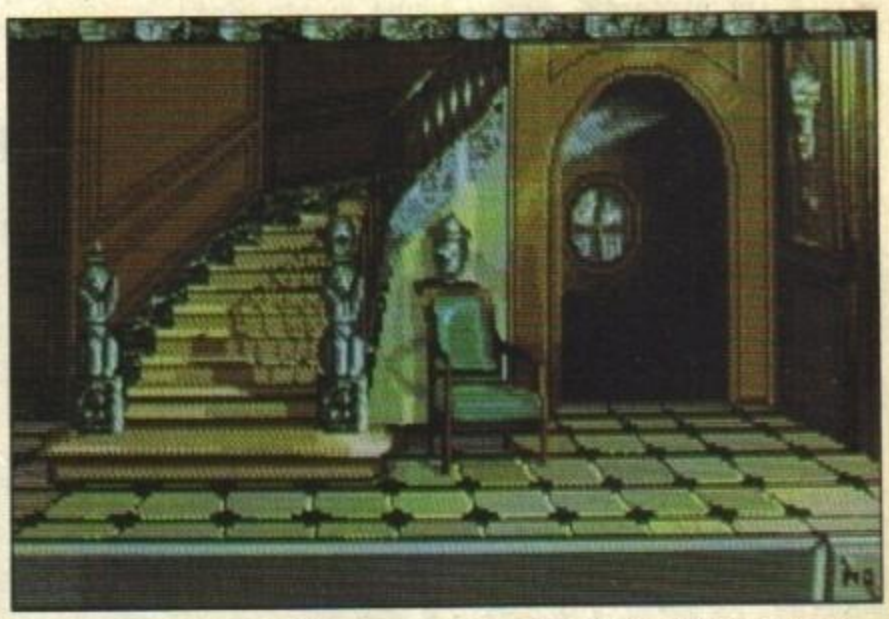
***MENACE* Psygnosis**
Già che stiamo parlando di* Psygnosis, *vi presentiamo un'anteprima del mega alieno del loro ultimo* Menace *(su Amiga) - Il monumento all'Ultraviolenza di David Jones con grafica di Tony Smith. Pubblicata prossimamente dalla nuova etichetta Psyclapse,* Menace *dovrebbe già essere nei negozi ma la copia di preview promessaci dalla Psygnosis ci è arrivata all'ultimo istante. Vi promettiamo comunque una recensione sul prossimo, svaviliante numero di* The Games Machine *(se intanto il gioco non sarà invecchiato troppo, come accade nel mondo del 16-bit da un po' di tempo...)

PSYGNOSIS/ INFOMEDIA

Anch'essa basata in Francia, la **Infomedia** è una casa di software per conto terzi. Il loro primo gioco sarà infatti pubblicato dalla **Psygnosis** e si chiamerà *Explora*.

CHRONO-QUEST
Psygnosis/Infomedia

Lo standard delle avventure a 16 bit sta continuamente migliorando, specialmente per quanto riguarda l'aspetto grafico, e Chrono-Quest (Explora in Francia) è per adesso una delle più belle.

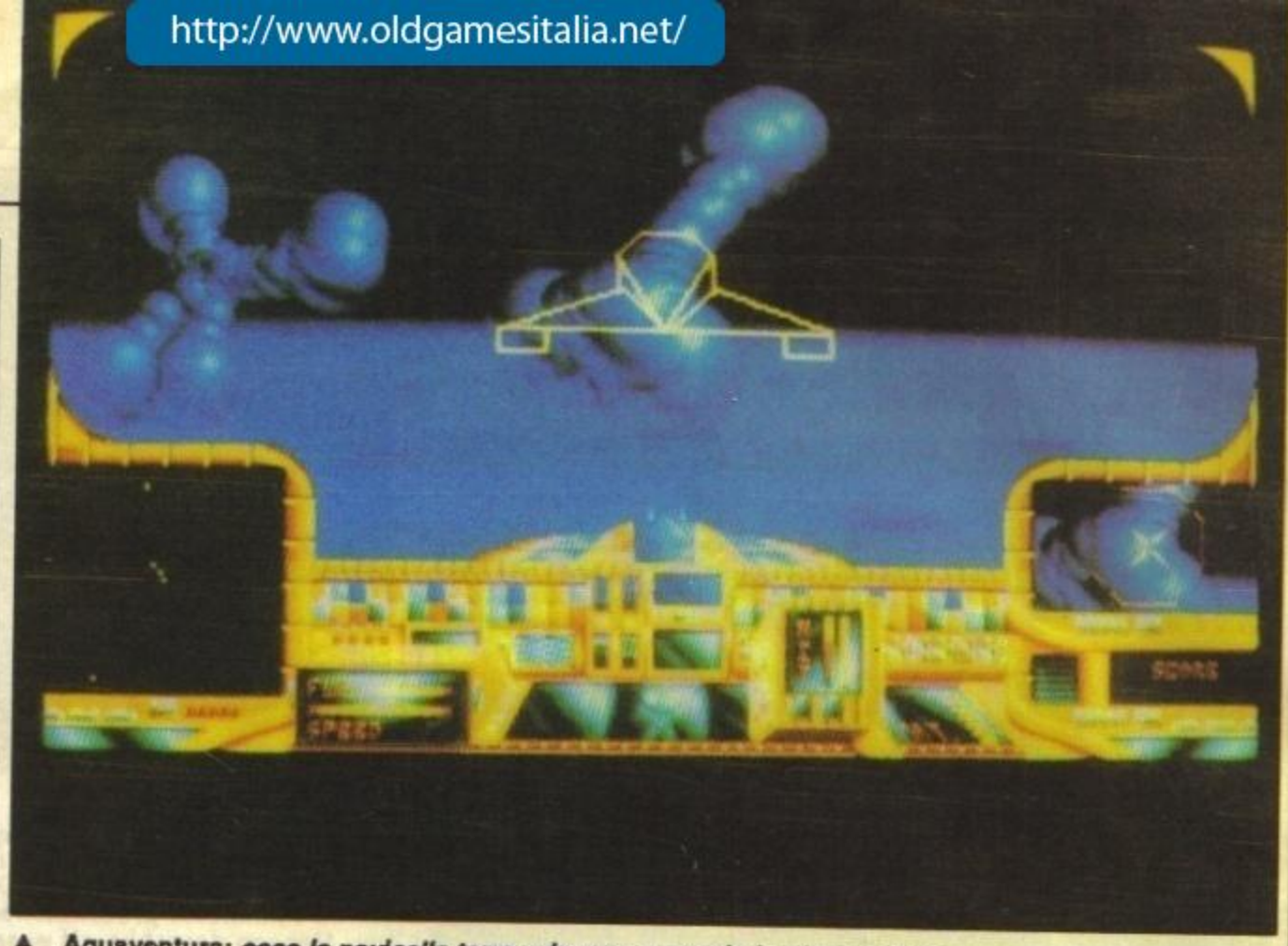


▲ ***Le scale nell'atrio del palazzo dove ha inizio* Chrono Quest**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ **Aquaventura:** ***ecco la navicella terra-aria-acqua-spazio in piena azione...***

Contenuta su quattro dischetti sull'ST (tre sull'Amiga) Chrono-Quest è completamente controllato da icone. L'avventura comincia nel 1920 nel castello di vostro padre, dove giace anche la sua ultima invenzione - una macchina del tempo.
Sfortunatamente, papà è stato ucciso e voi siete i maggiori indiziati. Anche voi avete comunque dei sospetti, ad essere perecisi nei confronti del maggiordomo (originale! n.d.t.) Richard, che si è trasportato nel futuro con la macchina.
Lo scopo finale del gioco è di recuperare le parti di scheda magnetica necessarie per trasportare la macchina stessa nel futuro, che si trovano disperse nel tempo. Il problema è che il gioco inizia in una stanza scura senza nemmeno l'interruttore della luce, e non avete la minima idea di dove possa essere la macchina all'interno del castello.
Per sapere come procede la storia, non dovete fare altro che rimanere sintonizzati sulla frequenza di TGM.

AQUAVENTURA
Psygnosis

Giunto in redazione in versione dimostrativa, Aquaventura ci ha lasciati di stucco sin dalla presentazione: uno spreco di grafica da far impallidire Barbarian, Terrorpods ed Obliterator insieme!! E dopo la presentazione, le varie fasi del gioco: bisogna vederlo per crederci, e nonostante tutto sembra anche ricco dal punto di vista della complessità, oltre che nella grafica e nel sonoro. Intanto beccatevi qualche foto, poi ne riparleremo con calma...

FIL

Sino a non molto tempo fa, il software americano ed inglese dominava la scena europea, ma l'avvento delle macchien a 16 bit ha reso il Continente un vespaio di attività, vedendo nascere software houses ovunque. Per qualche tempo, la più importante di queste è stata senza discussioni la FIL (France Image Logiciel), distribuita dalla solita Infogrames.
Ora la FIL ha scelto di lanciarsi senza mediazioni sul mercato, presentando una nuova etichetta chiamata **Rebel**, che sta già preparando parecchie cose interessanti (vedi l'articolo Conver-sioni - Coin Op di questo nume-ro)...

TITOLI VARI
Rebel

Sentite questa! La ditta ha già acquisito i diritti di Gemini Wings (Tecmo), Shinobi (Sega), Ninja Warriors (Taito), Time Soldiers (SNK), Continental Circus (Taito), Silkworm (Tecmo), Kid Niki - The Radical Ninja (Irem) e Paddle Mania (Irem).
La Rebel farà il suo debutto nel Gennaio del 1989. Nel frattempo abbiamo l'esclusiva delle previews dei giochi che verranno, e già possiamo presentarvi qualche screen...

ALTRE CASE

Dobbiamo menzionare anche il demo di un'avventura francese dal titolo *'Les Portes Du Temp'*, la cui trama si svolge più o meno così: quattro individui restano vittima – durante una pestilenza – di uno strano virus, e in seguito ad un 'casino spazio-temporale' si ritrovano catapultati in quattro epoche diverse del passato, ed ognuno in un diverso conti-

Qui sopra, lo screen di caricamento prima del gioco vero e proprio; sotto, lo screen finale... ▲

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nente. La loro presenza in queste epoche minaccia – a causa del virus di cui sono portatori – il destino dell'intera umanità: sarà compito vostro rintracciarli attraverso il tempo e lo spazio e salvare la popolazione del globo dall'estinzione per cause epidemiche.
Dal punto di vista grafico il gioco ci è sembrato validissimo, ma trattandosi di un demo non è stato possibile provare il parser. In ogni caso provvederemo ad un test appena avremo in mano una versione 'interattiva' dell'avventura.
Un altro gioco dello stesso genere, ma con grafica stile 'cartone animato' anziché 'alla Magnetic Scrolls', è *Peter Pan*, della casa francese Coktel Vision: l'interfaccia utente è quasi completamente grafica, con frasi digitalizzate, e la storia si svolge intorno alla figura del simpatico eroe/fanciullo protagonista della famosa favola.

YUGOSLAVIA

SOFTWARE HORIZONS/ PARADOX SOFTWARE

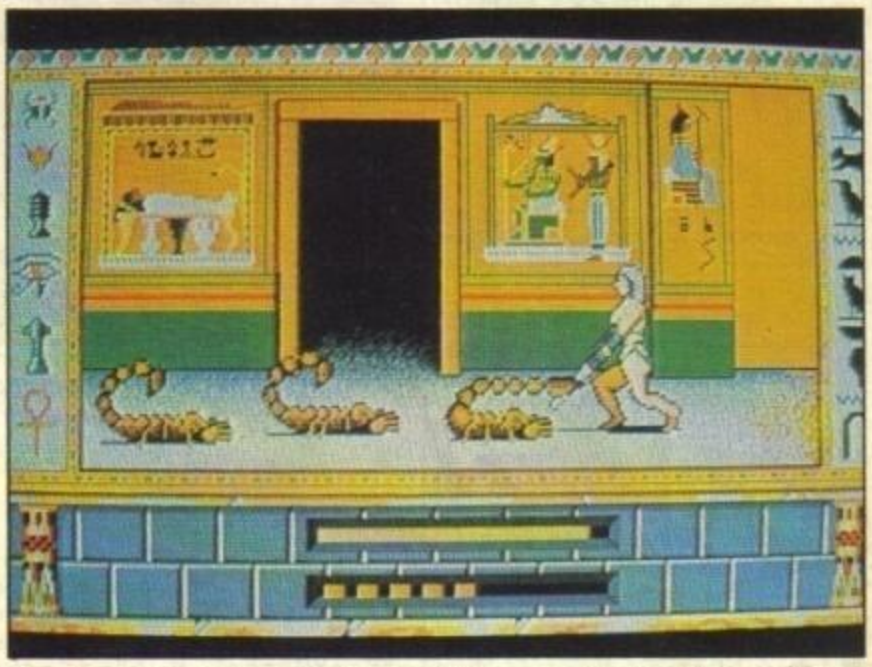
La nuova ditta Software Horizons ha appena aperto degli uffici in Inghilterra, ed il loro lancio ufficiale è avvenuto al PC Show.
I loro programmatori più importanti vengono dalla software house yugoslava **Paradox Software**, che ha scritto già tre giochi a 16 bit che dovrebbero venire commercializzati ad un prezzo inferiore alla media.
Per gli amanti delle curiosità diremo che la Paradox ha già pubblicato il primissimo gioco a 16 bit, *Caverns* per il QL, programmato da Janko **Marsic-Flogel.**

VETERAN
Software Horizons

Controllate un gruppo di commandos durante una missione in tre parti finalizzata a colpire il quartier generale nemico. Simile sotto molti aspetti ad Operation Wolf della Taito, uno dei punti di forza del programma starà negli effetti sonori digitalizzati.

LUXOR
Software Horizons

Tre pianeti sono stati invasi da uno stormo di alieni. Armato con il suo fido jet pac ed un cannone laser, prendete il controllo dell'eroico Luxor, impegnato nel difficile compito di liberare i pianeti.
Lo scopo finale è di liberare la solita principessa rapita, ma il gioco in sè sembra una copia spudorata di Soldier Of Light, e la cosa ha già fatto andare in bestia il nostro Recensore Mascherato...



▲ *In alto,* **Luxor;** *qui sopra,* **Mafdet** *con contorno di scoplonl*

MAFDET
Software Horizons

Se ne avete avuto abbastanza delle solite storie militari o spaziali, provete a distrarvi con l'unico gioco che vi mette nei panni di una Dea-Gatto egiziana! Solo TGM riesce ad offrirvi in anteprima questo oscuro genere di divertimenti.
Dotata del magico potere della trasmutazione, Mafdet sta setacciando le terre dell'antico Egitto - e le sue profondità - alla ricerca del Libro Dei Morti. Come si dice di molti films, Mafdet dovrebbe essere basato su di una storia vera...

▼ *Una scena di* **Veteran,** *il gioco di guerra della Paradox*

▼ *Un disperato combattimento contro I ninja:* **Shinobi**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SVIZZERA

LINEL

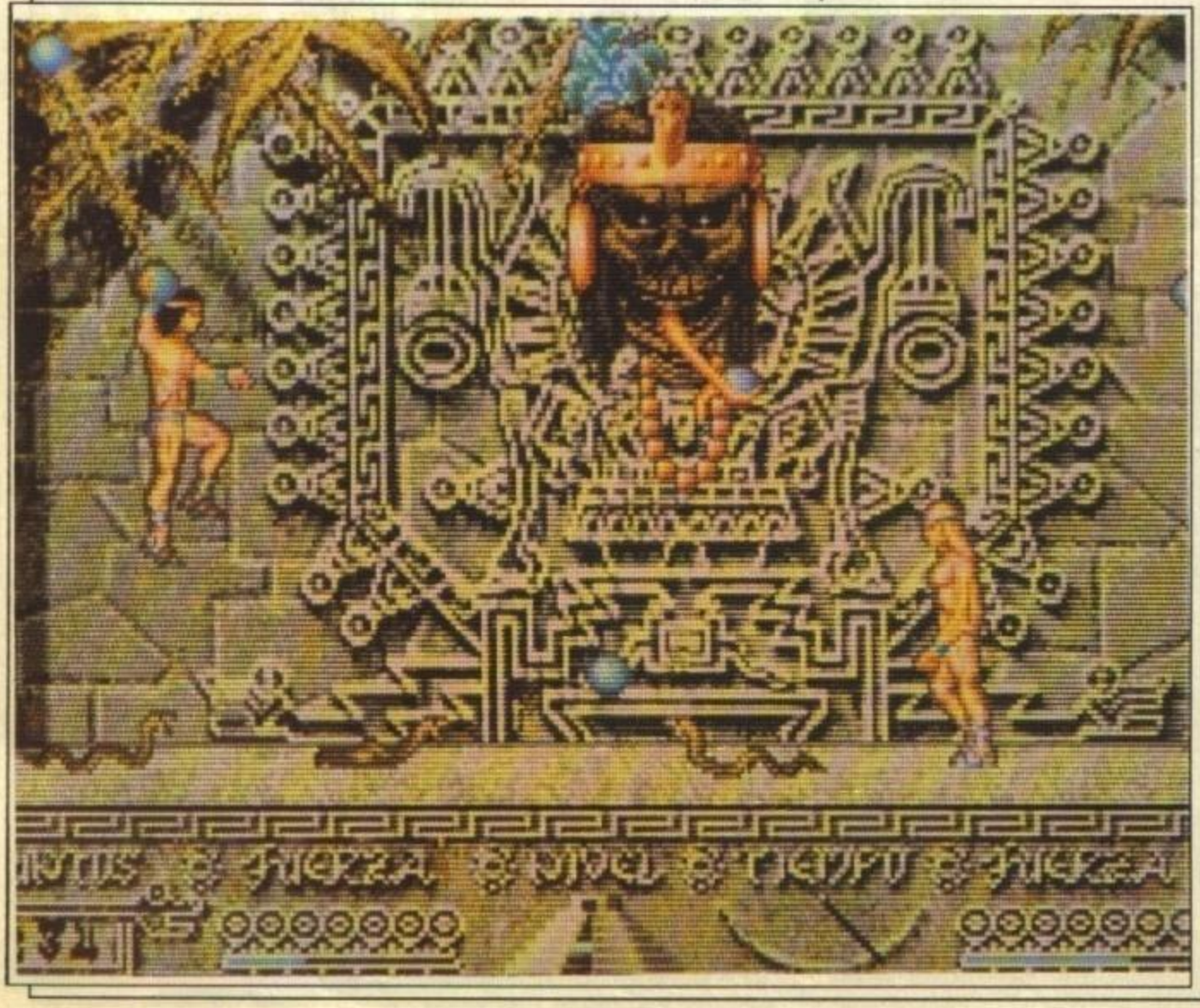
Con sede ad Arbon, vicino al meraviglioso Lago di Costanza e sotto l'occhio attento del direttore **Mark Grimmer**, un gruppo di 25 programmatori, artisti, musicisti e designers formano il team Linel. Mark dice di avere assemblato la migliore squadra di programmatori del mondo, ed attualmente li sta facendo lavorare a circa 20 prodotti, tutti a 16 bit.
La Linel ha già pubblicato *Insanity Fight* , distribuito dalla Microdeal.

▼ ***Sotto,* Solaria...**

▲ ***Un nuovo genere di simulazione strategica con interfaccia ad icone:* Crown**

CROWN
Linel

Un prodotto veramente ambizioso. Alla Linel dicon di avere creato un nuovo genere di simulazione strategica, e che Crown (per l'ST) sia il primo gioco di strategia a fornire qualcosa come 16 schermi di mappa ad altissima definizione, dotati ciascuno di una palette di 56 colori.
Crown dovrebbe essere estremamente flessibile, ed offrire la possibilità di conquistare città, controllare politicamente interi continenti e dirigere singole armate. Vi sentite aggressivi? Potete anche invadere paesi stranieri, tendere imboscate e tagliare gli approvvigionamenti ai nemici.
Mentre molti giochi di questo tipo si basano sulla conoscenza di lunghe serie di comandi e di strategie complicatissime, Crown è reso estremamente semplice da una serie di comandi ad icone e da una presentazione prevalentemente grafica. Le versioni per ST ed Amiga sono ormai pronte, mentre una versione per PC dovrebbe andare in produzione fra breve.



SOLARIA
Linel

La grafica gioca un ruolo fondamentale nel nuovo gioco arcade della Linel intitolato Solaria (niente a che vedere con il programma S.E.U.C.K. soggetto dello scandalo presentato sui numeri 26 e 27 di Zzap!). Basato su di una leggenda Maya (un'altra storia vera?), il gioco è un antico sport azteco dove due avversari guidano delle sfere galleggianti al di là l'uno dell'altro. La chiave al successo è data dalla padronanza di acrobazie e salti mortali, così anche l'attenta gestione delle poche energie a disposizione formerà una parte importante del gioco. Il programma sarà pubblicato verso fine autunno in versione Amiga ed ST.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▼ **Dragonslayer:** ***Il gioco a 16 bit che non vi farà rimpiangere di non aver acquistato una PC Engine***

DRAGONSLAYER
Linel

Invidiosi degli enormi sprites della PC Engine? Beh. ora potete anche rilasssarvi, perchè la nuova avventura dinamica Dragonslayer farà vedere a quegli odiosi giapponesi di che cosa sono capaci i nostri computer a 16 bit.
Dragonslayer comprende circa 50 sprites grandi come metà schermo - e sull'Amiga ognuno di essi ha 80 colori! - "E dimostrerà quali sono le reali capacità dei 16 bit!" dicono alla Linel. La storia parla di un dragone impazzito che terrorizza un remoto villaggio - ogni anno gli abitanti dei villaggi gli devono sacrificare una vergine. L'unico modo di porre un termine alla tirannia del drago è di inviare un coraggioso avventuriero alla ricerca del Medaglione Spezzato.
Graficamente il gioco è incredibile, e ci sono centinaia di locazioni in ogni villaggio o foresta (per non parlare di un Castello con più di 300 stanze tutte diverse!).

THE CHAMP
Linel

Sponsorizzato dal World Boxing Council , questo gioco è definito dai suoi programmatori come il migliore mai scritto in questo campo.
La storia segue i progressi di un ragazzino appassionato di boxe, dal suo esordio per le strade ad un eventuale gran finale ai campionati mondiali WBC. La gara comprende tutte le regole ufficiali, ed un arbitro assicura l'imparzialità del match (a meno che non sia coreano, s'intende!) - rischiando anche di pigliarsi qualche cazzottone.
The Champ potrà essere giocato da uno o due giocatori, avrà 1500 quadri di animazione, 11 mosse di difesa ed offesa ed un paio di mosse illegali. Sarà disponibile per l'Amiga prima di Natale, con tutte le altre versioni pronte subito dopo Capodanno.

SPAGNA

TOPOSOFT

La **Toposoft** è l'unica altra software house spagnola oltre alla Dinamic che è riuscita ad entrare nel mercato internazionale. I suoi programmatori hanno già pubblicato qualcosa attraverso altre software houses, ed il loro ultimo lavoro è stato *Survivors* dalla US Gold, un'eccelente puzzle game. Ora la casa di Madrid ha appena terminato The *Mad Mix Game*, che sarà la base su cui la US Gold costituirà le prime mosse del loro accordo con la Pepsi Cola.

MAD MIX GAME
US Gold/Toposoft

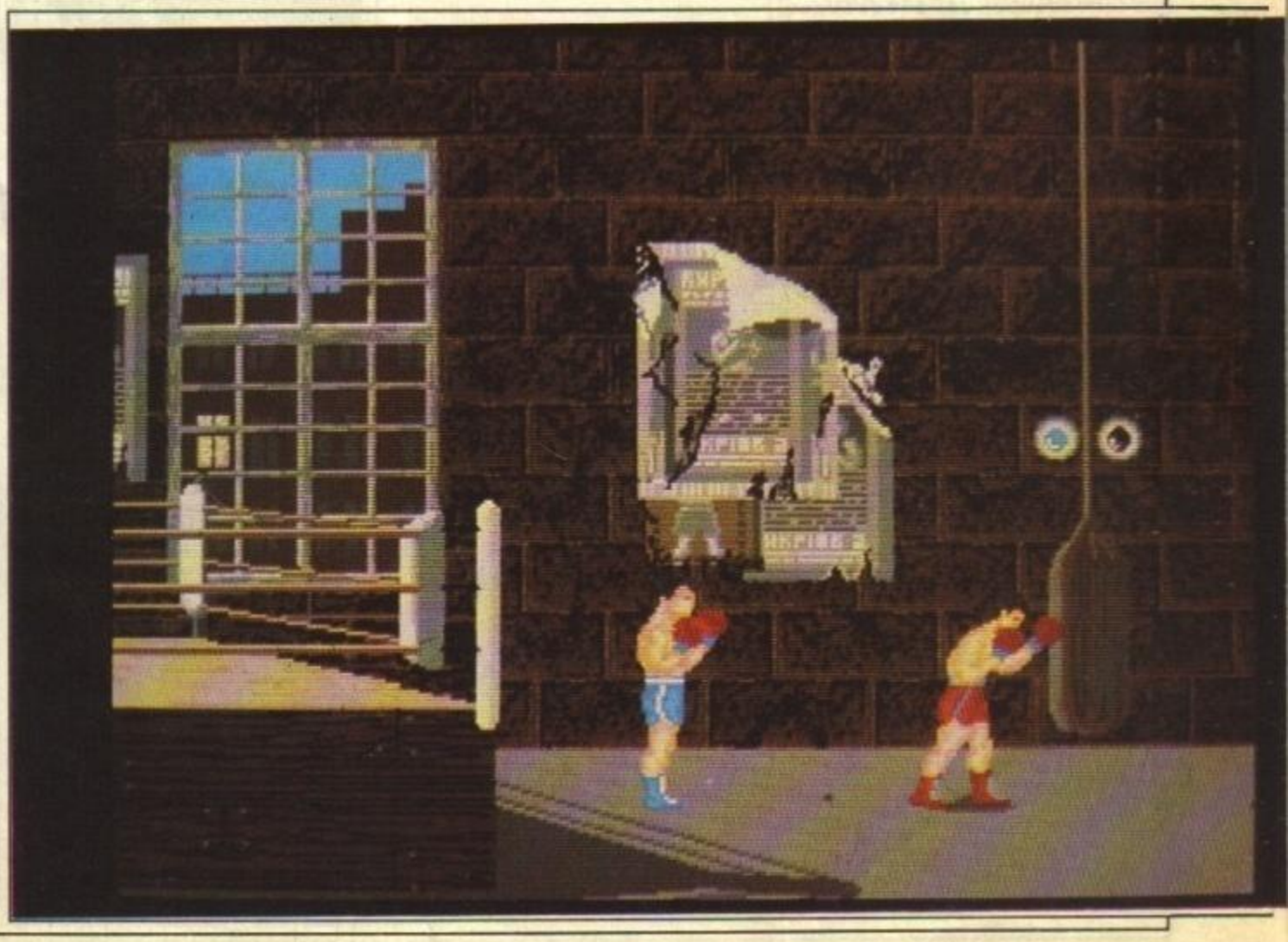
Dodici livelli di labirinto con Mad, una ingorda creatura gialla che ama divorare i puntini disposti lungo i corridoi del gioco (non vi ricorda niente?). Chiaramente ci sono degli avversari a forma di fantasma che cercheranno di ostacolarlo, ma Mad potrà sempre trasformarsi in un ippopotamo od in un diavolo e divorare anche loro.
Questo è il primo gioco del Torneo Pepsi: nella confezione troverete un record indicato dalla US Gold, che se superato vi farà accedere ad un'estrazione di premi colossale e ad una sfida diretta fra campioni.
The Mad Mix Game dovrebbe essere nei negozi per quando leggerete questo articolo sul 64, mentre la versione per ST è ormai quasi completa.

GERMANIA

RAINBOW ARTS

In Germania sono nate le prime

▲ ***Una scena di allenamento di*** **The Champ**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

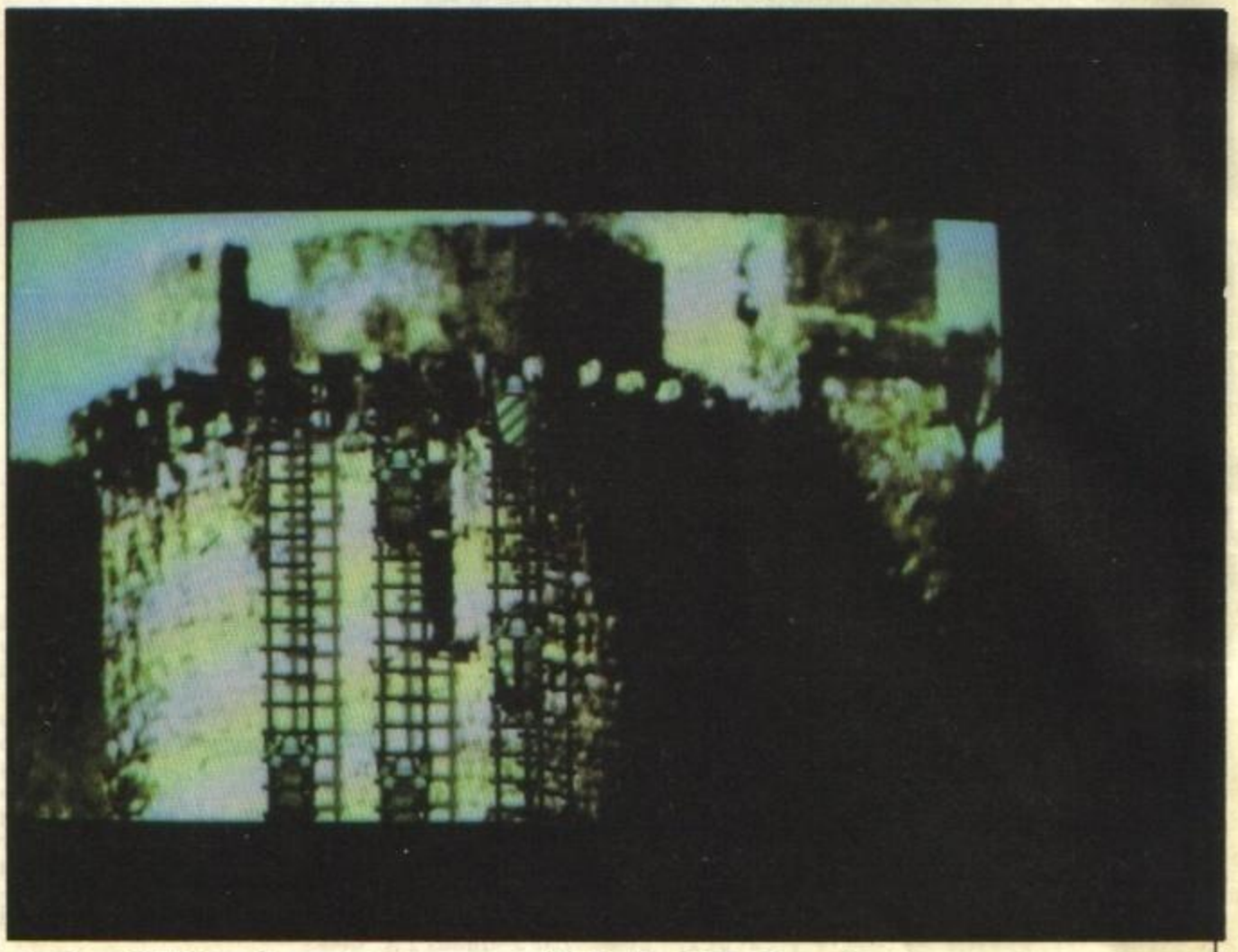
riviste dedicate interamente agli home computers - fra cui la notevole *Happy Computer* - ma l'industria della programmazione è stata sempre penalizzata dal mercato pirata (un nostro conoscente diceva che in Germania le collezioni di programmi sono formate da dieci copiatori ogni gioco...) e non si sono ancora visti molti prodotti originali tedeschi.
L'unica casa di software ad avere avuto un certo impatto è stata in effetti solo la Raibow Arts, che comunque ha prodotto sinora solo (ottimi) cloni di giochi famosi, anche se il loro ultimo lavoro sembra finalmente originale...

JOAN OF ARK
Rainbow Arts

Preparatevi ad una megarecensione sul prossimo numero per questa fantastica avventura dinamica, Joan Of Ark.
La compagnia di Dusseldorf sembra finalmente avere scritto qualcosa di originale, ben diverso dalle copie spudorate di Super Mario Bros. ed R-Type intitolate rispettivamente Giana Sisters e Katakis e pubblicate anche in versione 16-bit, ed il gioco è una specie di film interattivo sul genere di Defender Of The Crown. Presto su ogni computer a 16 bit con successive versioni per il "piccolo" Commodore 64. Noi intanto abbiamo dato una LUUUNGA occhiata alla versione per Amiga... niente male, davvero niente male!

ALTRE CASE

Da una casa tedesca ancora sconosciuta ci è arrivato un gioco molto strano... Dunque, prendete un pizzico di Invaders, aggiungete una spolverata di Galaxians, agitate il tutto nei circuiti di un'Amiga e servitelo in 3-D con visione da dietro la navicella protagonista: avrete ottenuto così Mission Andromeda, un vodeogame inconsueto ma giocabilissimo. Ci dispiace solo di non aver avuto abbastanza tempo per provarlo a fondo, visto che lascia sospettare la mancanza di un buon schema di gioco... vedremo.



▲ **Joan Of Ark:** ***sarà questo il successore di*** **Defender Of The Crown?**

OLANDA

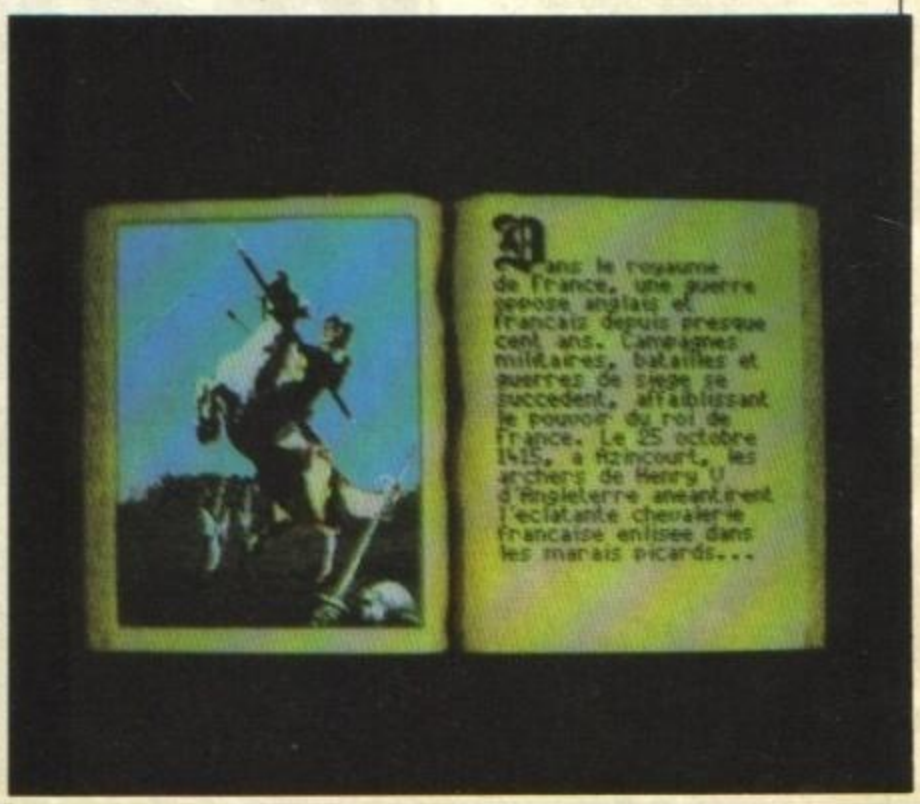
BOYS WITHOUT BRAINS

Ammettiamo che non sappiamo dirvi molto delle case di software olandesi, se non che i Ragazzi Senza Cervello stanno scrivendo per la **Thalamus** il seguito del loro deludente (anche se graficamente ottimo) *Hawkeye*.

BAMBOO
Thalamus

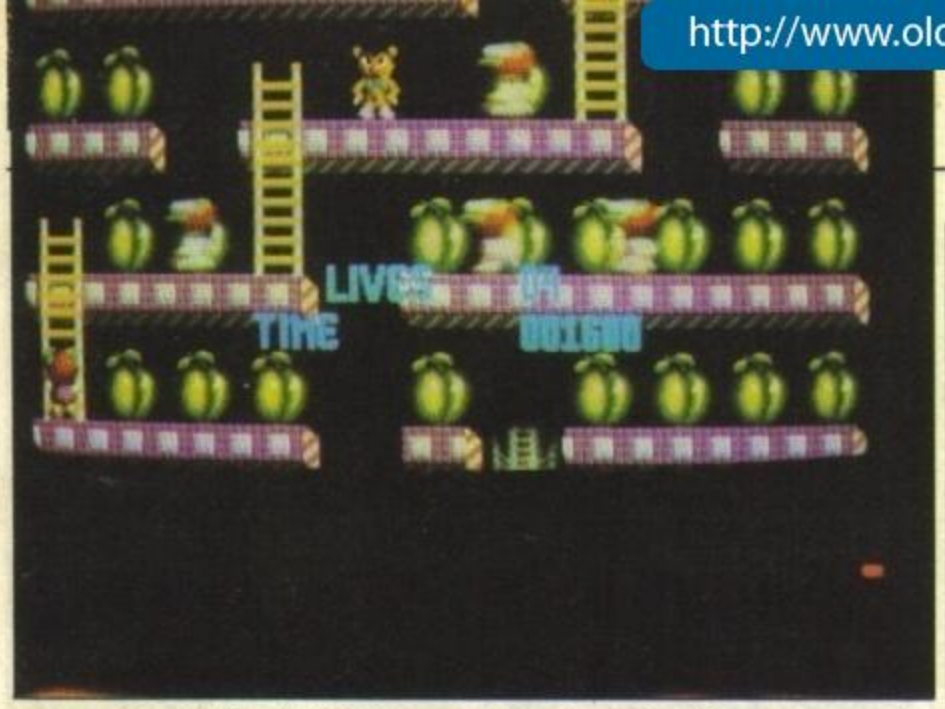
Sono pazzi questi olandesi. I creatori di Hawkeye sono irreperibili: quando abbiamo chiesto dove fosse

▼ ***Sotto,*** **Joan Of Ark** ***(introduzione) sull'Amiga; a sinistra in basso,*** **Mission Andromeda,** ***una nuova prospettiva arcade***



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Uno dei livelli di* **Robberay**, *un remix di giochi ormai superati*

possibile trovarli, ci è stato risposto che erano "attualmente all'interno dei loro computers per cercare nuovi modi di sfruttarli".
Del nuovo programma non sappiamo altro che il titolo - Bamboo, appunto - e che si tratterà di un massiccio shoot 'em up con uno scrolling ad otto direzioni. Non sappiamo su quale computer sarà pubblicato per primo, ma possiamo assicurarvi con una certa sicurezza che potrete trovare Bamboo sugli scaffali entro Natale.

GRAN BRETAGNA

Beh, la Gran Bretagna è la patria del porridge, dello cherry e di moltissimi recensori, per cui non ci sentiamo di stare ad introdurre le meraviglie software di questo paese che ci fornisce il 98% del materiale da recensire ogni mese: qui di seguito troverete allora solo qualche piccola anticipazione...

▲ *Uno dei menu di* **Elite** *sull'Atari ST, tanto per dare un'idea...*

ANCO SOFTWARE

Questa famosa (per gli Strip Poker, soprattutto) casa di software anglosassone ha mandato due dischetti freschi freschi, anzi, uno fresco (*Robbeary*) e l'altro 'caldo' (*Strip Poker II Plus Data Disk 1*).

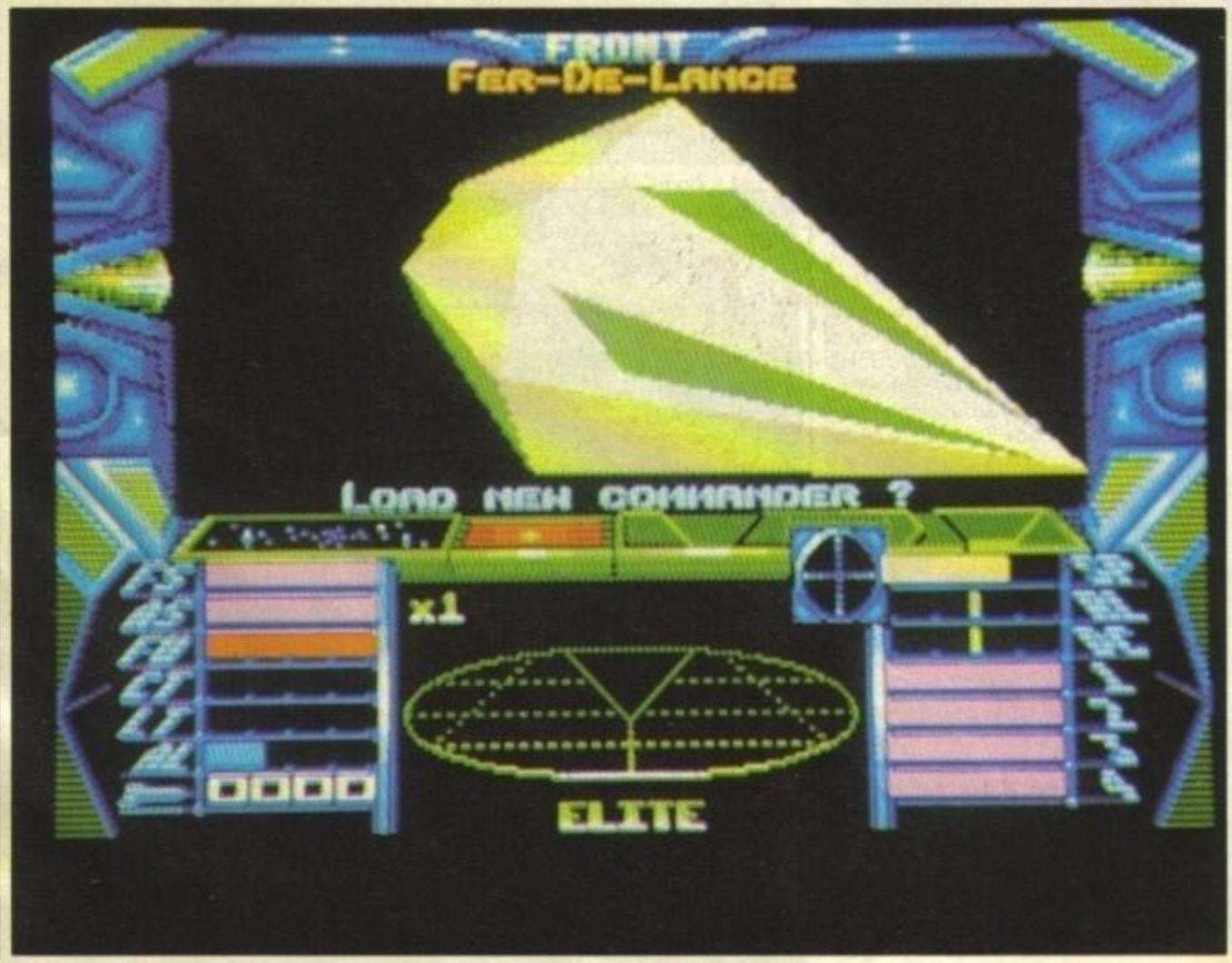
ROBBEARY
Anco

Ehm, a quanto pare l'aspetto 'culinario' di questa rubrica non si ferma a Mission Andromeda. Dunque, mettete insieme una manciata di Rockford e di Boulder Dash, un pizzico di Bubble Bobble, due o tre cucchiai di Manic Miner e di Cogans Run, agitate violentemente in modo da farli amalgamare fino a renderli un unico gioco 'tutto nuovo', dividetelo in una ventina di schermi a diofficoltà progressiva e versatelo in un'Amiga: avrete ottenuto Robbeary, il 'platform game' con raccolta di oggetti dove interpretate la parte di un orso inseguito da mostriciattoli di vario genere. A dire il vero non ci ha fatto una buona impressione, per cui vi consigliamo di aspettare la recensione 'ufficiale' – semmai ci sarà.

STRIP POKER II PLUS - DATA DIKS 1
Anco

'Dieci ragazze per me, posson bastare...' – cantava il nostro amato Battisti... ma ora potete canticchiarla anche voi, visto che – dopo le graziose e ormai 'ultraspogliate' Donna e Sam(antha) – la Anco ci fa dono (si fa per dire, dovrete pagare ogni data disk – 2 girls – 25.000 lire sull'Amiga e 29.000 sull'Atari ST) di otto nuove fanciulle fanatiche di Poker e disposte a giocarsi tutto (ma proprio tutto!): il primo dischetto 'contiene' Dawn e Beverley, e ve ne faremo vedere una foto appena riusciremo a strapparlo ai nostri redattori più 'arrapati'. Restate in ascolto...

▼ *La splendida graica vettoriale di* **Elite** *diventa solida e colorata sugli schermi a 16-Bit dell'ST*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ *A passeggio per l'inconscio, in* **Weird Dreams**

RAINBIRD/ MAGNETIC SCROLLS

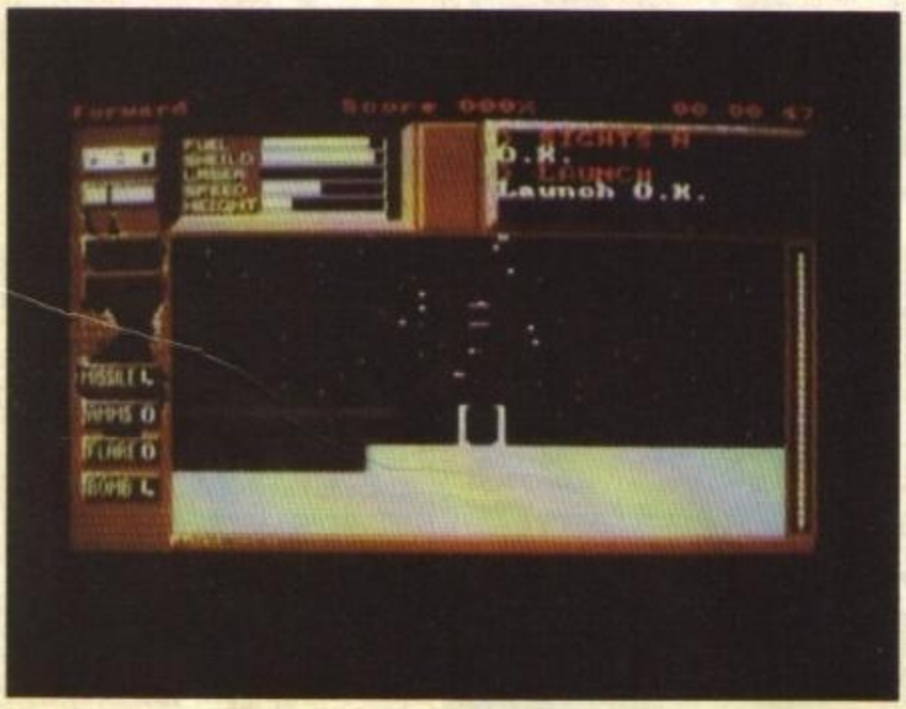
Credevate che Anita Sinclair si sarebbe fermata con Corruption, vero? Vi siete sbagliati, visto che sulle scrivanie dei nostri uffici è arrivata voce di una nuova avventura...

FISH
Rainbird/ Magnetic Scrolls

Come trama non c'é male: impersonate un pesce, o meglio, un normalissimo pesciolino che – strappato alla sua tranquilla e silenziosa vita acquatica – viene 'trapiantato' nel corpo dello scienziato A. Roach, col compito (naturalmente tutt'altro che semplice) di sventare i piani di sabotaggio di un importantissimo progetto per la 'conservazione dell'acqua'. Confusi? Beh, anche noi: infatti stiamo aspettando che ci arrivi una copia completa di istruzioni, visto che mentre state leggendo dovrebbero già essere pronte le versioni per Amiga e Atari ST. Blub...Blub...Glurg!

ALTRE AVVENTURE

Non temete: se l'umidità non è il vostro ambiente adatto, la Rainbird ha (quasi) pronti altri due titoli: il primo è Weird Dreams, un gioco in cui vi ritrovate – dopo essere stati trasportati in ospedale in stato di coma – nel mondo dell'Inconscio... provate ad immaginare la grafica e la trama di un simile aracade/adventure (avete tempo fino al prossimo numero di TGM). L'altro titolo sarà abbastanza familiare, ed anche in questo caso ci troviamo un passo più avanti delle Avventure testo/grafica (anche se non sconfiniamo nell'arcade): si tratta infatti di Deja Vu II: Lost in Las Vegas, dove nei panni del detective Ace Harding, che riprenderà la sua (dis)avventura dal punto in cui l'aveva lasciata nella prima parte (Deja Vu: A Nightmare Comes True).



▲ **Academi:** *un altro classico visita l'Amiga*

▲ **Fish,** *un'inconsueta avventura della* **Magnetic Scrolls**

L'interfaccia untente è quella del primo gioco, e la storia sembra altrettanto interessante. Restate sintonizzati, naturalmente...

ALTRE CASE

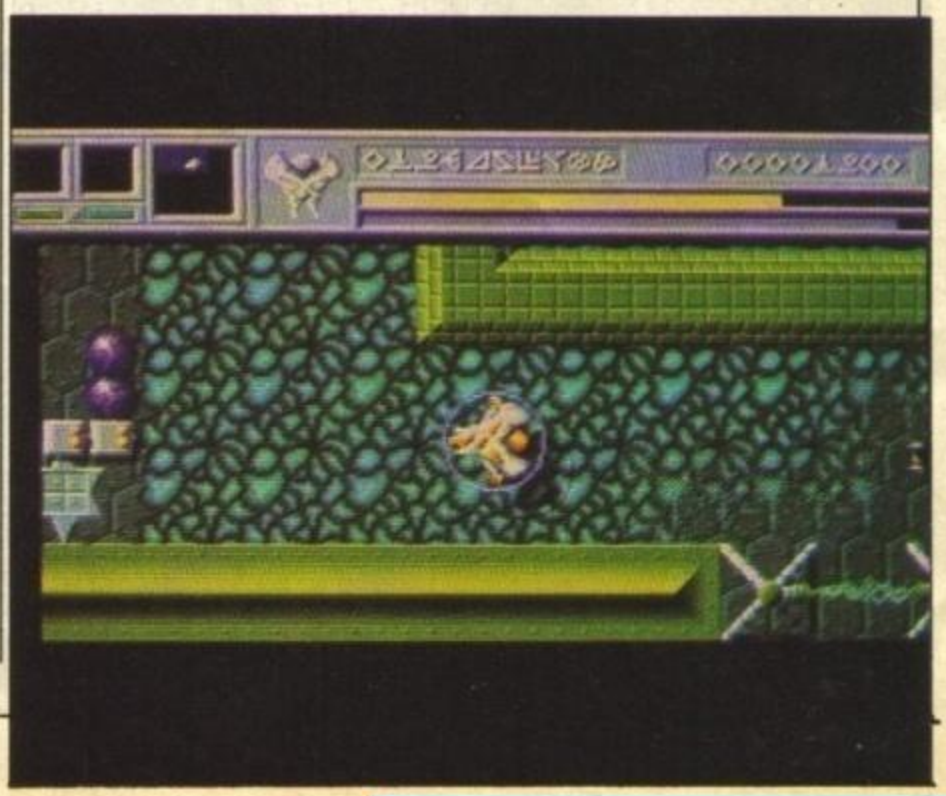
FUSION
Electronic Arts

Quando dovete scrivere uno shoot 'em up per Amiga, potete seguire questa semplice ricetta.
Uno: Designate un pianeta su cui ambientare l'azione.
Due: Aggiungete nemici pazzeschi con nomi ancora più pazzeschi come "nitro mice", "ergonomic eruptors" e così via.
Tre: Aggiungete dei nomi bizzarri per le armi del giocatore come "Electro Scudi con Mega-Pallottole".
Quattro: Aggiungete un "caratteristica innovativa". In questo caso può benissimo andare un pannello di status con caratteri alieni.
Cinque: Date al gioco un nome "potente" come... Fusion .
Visto come è facile? Principalmente, Fusion è uno shoot 'em up scritto dalla Bullfrog Productions che dovrebbe essere pubblicato in Ottobre dalla Electronic Arts.

ACADEMY (TAU CETI 2)
CRL

A quanto pare le conversioni per i 16-Bit non si fermano più: anche questo classico della CRL è arrivato sugli schermi dell'Amiga, con tutta la sua completezza strutturale per gli amanti delle cose difficili ed impegnative. La storia che sta dietro al gioco è abbastanza nota, visto che si tratta di un seguito: siete un cadetto della Gal Corp Academy, l'accademia spaziale attraverso la quale si accede alla Special Skimmer

▼ *Lo scenario fantascientifico di* **Fusion** *sul Commodore Amiga*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

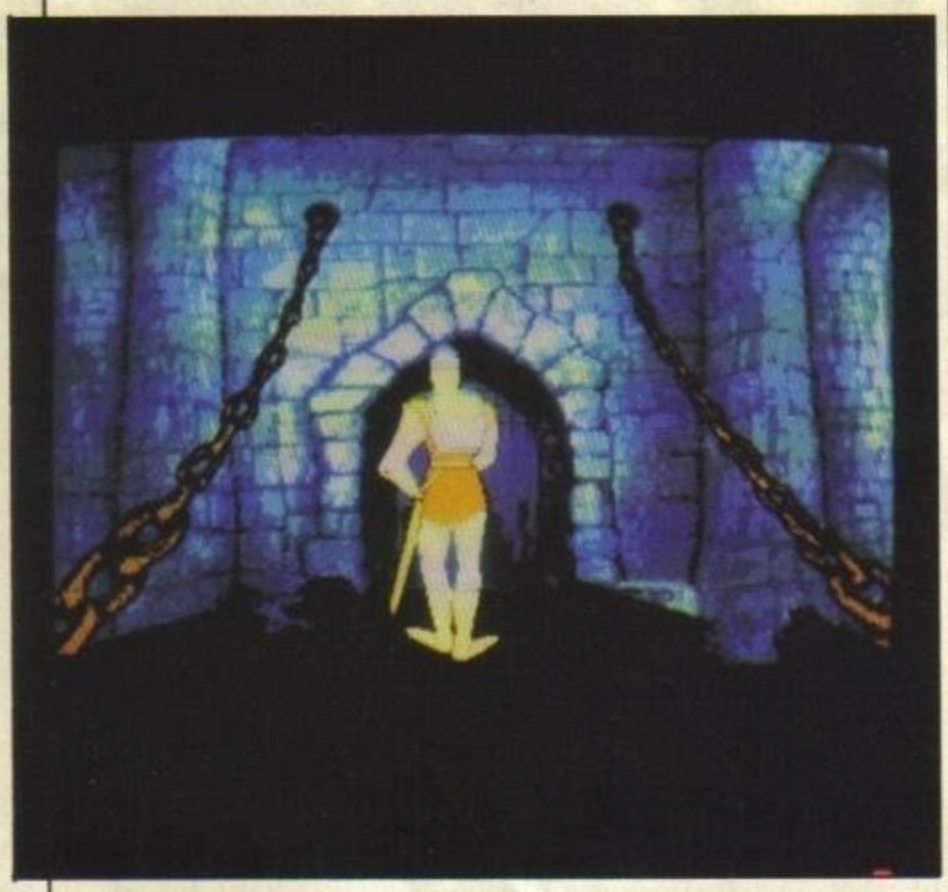
http://www.oldgamesitalia.net/

Corps, e dovrete affrontare 20 missioni – divise in cinque livelli da quattro missioni ciascuno – per raggiungere l'ambito titolo militare/onorifico. La versione originale del gioco è di Pete Cook, mentre la conversione per l'Amiga è opera della Comtec.
Academy è il classico gioco dove la strategia e la riflessione prevalgono su tutto il resto (grafica e sonoro compresi), per cui se avete fame di 'spettacolarità/giocabilità immediata' rivolgete la vostra attenzione a prodotti come Menace/Katakis/Zynaps/etc…

UN'OCCHIATA OLTRE OCEANO

… per scoprire qualcosa di più sul tanto agognato **Dragon's Lair** per Amiga, grazie alla Readysoft: dopo l'immagine statica del mese scorso ci è finalmente giunto un demo del gioco: dura qualche decina di secondi, ma l'effetto scompare solo dopo una mezz'ora!!!
Dato che non ci siamo ancora ripresi, lasciamo parlare ancora una volta le foto; possiamo solo dirvi che la versione finale di Dragon's Lair starà su 7 dischetti, e in America costa (sì, è già disponibile!) solo 59.95 Dollari: se dividete per sette direi che è un buon investimento…
Infine, tanto per non lasciare troppo da parte i nostri amici americani, vogliamo segnalarvi l'arrivo di un nuovo titolo della Logotron (sì, quelli di Xor, Sargon II e Starray), si tratta di…

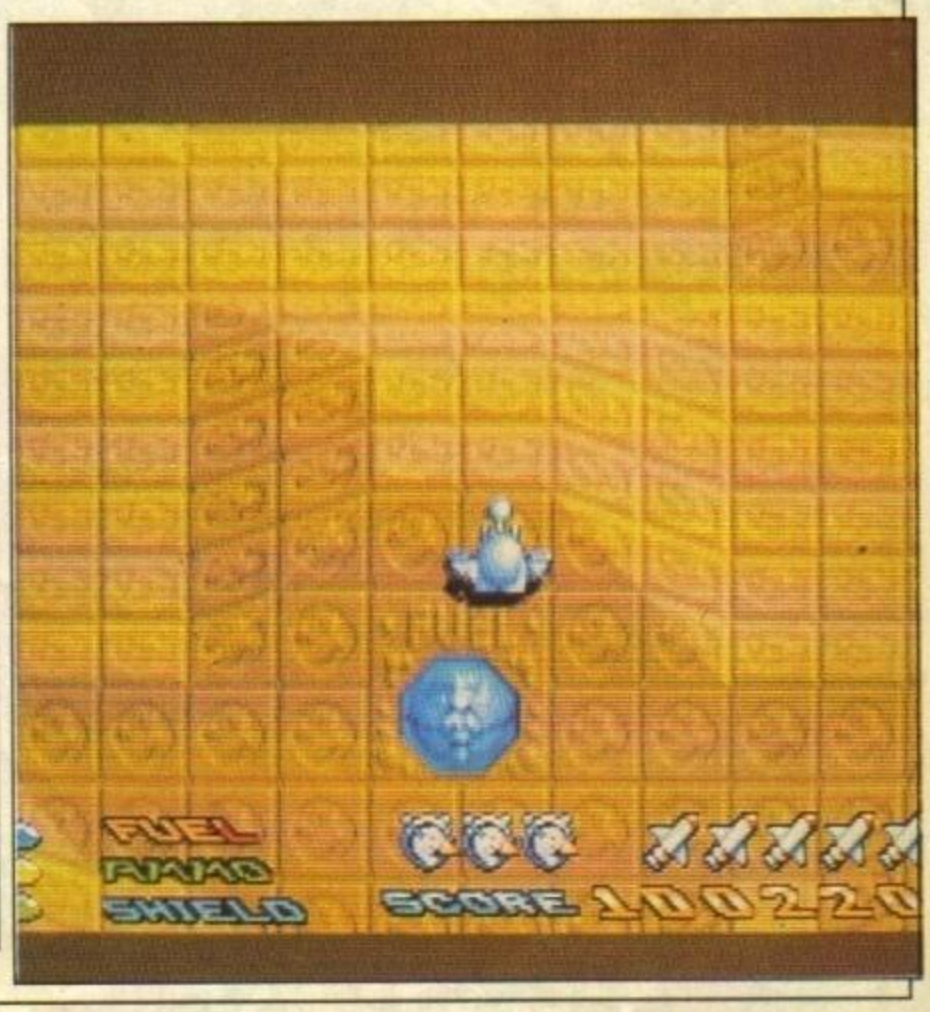
▼ **Dragon's Lair:** ***un gioco che sta già facendo impazzire gli 'amighisti'***



STAR GOOSE
Logotron

Programmato da Graham 'kenny' Everett e Steve Cain (i quali ci hanno già regalato Frankie Goes to Hollywood e Balck Lamp), Star Goose è uno shoot'em up a scorrimento verticale 'pseudo-tridimensionale', nel quale dovete guidare la solita navicella attraverso le difese nemiche del pianeta Nom.
Sebbene all'inizio fosse stato progettato come gioco 'in soggettiva', Star Goose si poi trasformato in un arcade con vista dall'alto. Non mancano tuttavie le sequenze tridimensionali in cui si attraversano dei tunnel prospettici. Ne riparleremo presto, non temete…

▼ ***La superficie in rilievo del mondo di*** **Star Goose**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MENSILE DI VIDEOGIOCH
PIU' VENDUTO IN ITALIA

Anno III n. 27
OTTOBRE 1988
Lire 3.500

ZZAP!

LA RIVISTA PER GLI 8-BIT IN EDICOLA AI PRIMI DEL MESE

PE

THE
IS MI

LA CR

A BIT O FANTASY
BARD'S TALE III
WASTELAND

LA FREBBRE OLIMPIONICA

THE GAMES - WINTER EDITION

DALEY THOMPSON'S
OLYMPIC CHALLENGE

KATAKIS

UN 'GIOCO CALDO' CHE NON GIOCHERETE MAI?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

La sfida dell'anno:
CARRIER COMMAND VS STARGLIDER II

AMIGA

Bionic Commando	39
Carrier Command	36
Impossible Mission II	38
Platoon	39
Starglider II	22
Starray	34
Street Fighter	29
Summer Olympiad	30
Tanglewood	27
Vixen	38
Zoom	26

ATARI ST

Eliminator	28
Great Giana Sisters	21
Starglider II	22
Street Fighter	29
Summer Olympiad	30
Super hang-on	25

PC MS DOS

Football Manager II	33
Gauntlet	33
Street Sport Soccer	32
Summer Olympiad	30
Ultima V	20
Vixen	38

SEGA

3-D Maze Hunter	58
Alex Kidd	59
Aztec Adventure	59
Penguin Land	58

NINTENDO

Legend Of Zelda	46
Metroid	47

MSX II

F1 Spirit	45
Final Countdown	45
Penguin Adventure	44

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA GENERAZIONE DI *ROLE-PLAYING GAMES*?

ULTIMA V

Origin Systems/Microprose

La terra di Britannia ha veramente un sacco di problemi. Figuratevi che le sue peripezie sono già state il soggetto di quattro giochi della serie *Ultima* ! La Origin è conosciuta per i suoi giochi di strategia e di ruolo, dal tank cibernetico di *Ogre* al magico e misterioso oriente di *Moebius*, ma nessuno dei loro altri prodotti ha raggiunto la fama di *Ultima* , una delle più classiche serie di "spada e magia". Col sottotitolo "I guerrieri del destino" (*Warriors of Destiny*), il suo quinto episodio raggiunge finalmente i monitor dei nostri computer.

Se già avete giocato con Ultima IV , il gioco comincia caricando in memoria il vostro personaggio, altrimenti ne dovete creare uno da zero. Questo viene fatto visitando una zingara, che dà dei valori ai vostri atrtributi a seconda delle risposte che darete a diverse domande di ordine morale riferite ad otto virtù. Le virtù sono Onestà, Compassione, Valore, Giustizia, Spirito di Sacrificio, Onore, Spiritualità ed Umiltà - celebrate in altrettante città come veri e propri culti. Il vostro scopo nella serie di Ultima è di incrementare i vostri attributi personali riferiti a queste virtù.

Inizialmente sono comunque molto più importanti tutte quelle variabili classiche presenti in ogni RPG: esperienza, punti ferita, forza, destrezza, intelligenza... - nei vostri viaggi per Britannia saranno necessari dei valori molto alti...

Siete stati evocati ancora una volta dalla vostra abitazione nella Terra odierna, questa volta tramite i mistici poteri del medaglione del Codex, ed arrivate a Britannia. Il cavaliere vostro amico Shamino vi accoglie amichevolmente, ma viene quasi immediatamente colpito da un trio di Signori delle Ombre.

Il vostro amuleto Ankh li fa fuggire, e voi rimanete soli a soccorrere l'indebolito Shamino in un lungo viaggio verso est, dove in una piccola capanna abita il bardo Iolo.

Costui vi spiega che un tentativo di recuperare il Codex dall'Abisso si è trasformato in una catastrofe che ha aperto un'enorme caverna nel suolo di Britannia. Questa si è rivelata una connessione ad un intero continente sotterraneo, habitat ideale per mostri ancora più tremendi di quelli che infestavano un tempo Britannia.

Lord British (il sovrano di Britannia) e sei cavalieri sono partiti tempo addietro per esplorare questo nuovo continente, ma solo un cavaliere è tornato per raccontare delle terribili atrocità viste nel Sottosuolo, che si teme abbiano ucciso anche il glorioso re.

Il bieco Blachthorn ha ora in mano il potere e sotto l'influenza dei Signori delle Ombre - strane figure vestite di una tonaca nera e con spettrali occhi rossi e luminosi - è diventato un tiranno. Tutti gli uomini di valore sono stati soppressi o allontanati.

Mentre Shamino torna lentamente in forze, Iolo vi racconta delle terribili conseguenze del recupero del Codex. Voi siete stati evocati, con grande pericolo per il responsabile, per dirigere le ricerche di Lord British ed aiutarlo a restaurare la pace e la democrazia - sempre che egli sia ancora vivo.

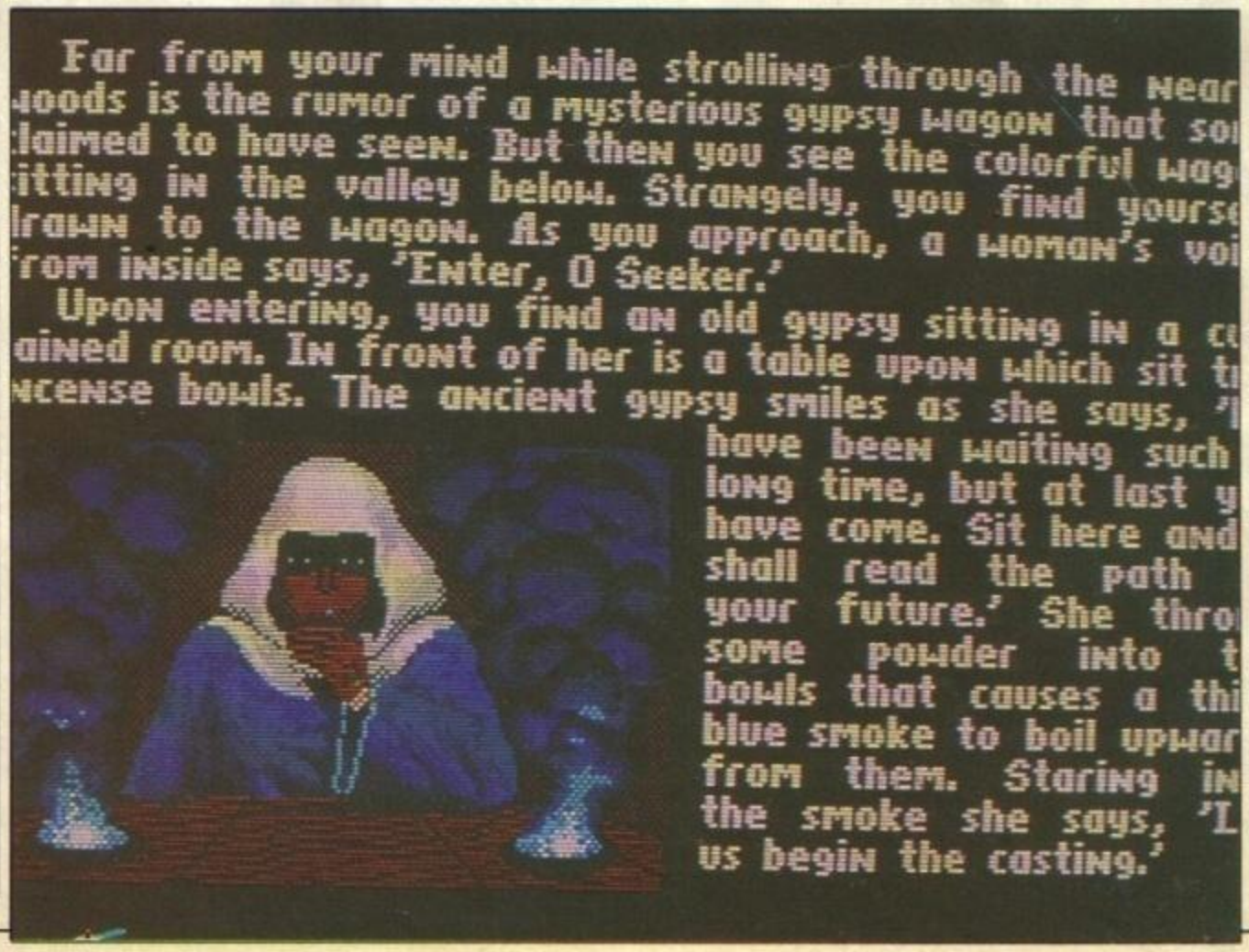
Allegre Chiacchierate

Il vostro gruppo di tre personaggi viene rappresentato come un'unica figura sulle varie mappe viste dall'alto, insieme ad una lista dei personaggi, un area di comando ed una di statistiche che forniscono tutti gli elementi di un normale gioco di ruolo. Il movimento - tramite joystick o tasti cursore - è possibile solo nelle quattro direzioni cardinali. I comandi vengono impartiti tramite la tastiera - ce ne sono 26 differenti. Uno è particolarmente utile: il vostro gruppo si può infatti espandere facendo un'amichevole chiacchierata con uno dei personaggi (comando TALK) incontrati. Questi ulteriori personaggi risultano particolarmente utili quando è il momento di scendere nel Sottosuolo tramite il tunnel vicino al Bosco degli Spiriti.

Il combattimento è inevitabile durante la vostra esplorazione sia del Sottosuolo che di Britannia, ed in questa occasione vi viene fornita una visione ingrandita dei dintorni del vostro gruppo e dei vostri personaggi, che vengono ora mostrati come singoli individui. Il controllo di essi avviene ciclicamente, impartendo un comando per ogni personaggio ogni turno di gioco.

Selezionando ATTACK appare un cursore che viene posizionato sul bersaglio, ammesso che questo si trovi nel nostro raggio di azione. I nemici uccisi lasciano dietro di sè tesori , cibo od oggetti magici che possono essere

▼ ***Più simile ad un'Avventura che ad un Gioco di Ruolo,* Ultima V *emana una bellissima atmosfera, e dà il via ad un nuovo standard al quale i prossimi giochi per PC dovranno adattarsi***



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

raccolti usando il comando GET.
Le parole magiche possono essere utilizzate solo da personaggi con un adeguato livello di Punti Magici, che determina anche l'efficacia degli incantesimi. Ci sono otto livelli di magia, ed ognuna delle 45 parole magiche disponibili necessita di una mistura di ingredienti particolari. Per rendere le cose più rapide si possono anche "caricare" magicamente degli oggetti, che permettono poi di usare direttamente le magie di cui sono rivestiti.
La presentazione, sia nella confezione che nel programma stesso, è eccellente. La scatola contiene la solita mappa in tessuto di Britannia ed una moneta del Codice della Saggezza Finale, oltre ad un dettagliatissimo Libro delle Leggende che racconta di ogni minimo aspetto della vita di Britannia, e due schede di riferimento rapido.
I giocatori di arcade potrebbero trarre ore ed ore di divertimento da questo programma, avvicinandosi al mondo dei Giochi di Ruolo con uno dei migliori prodotti attualmente disponibili in questa fascia di giochi.

PC IBM (MS DOS) & Compatibili
Disco: £ n.p.
E' stato fatto un ottimo uso della scheda EGA. Immagini fisse dense di satmosfera accompagnano la presentazione e la sequenza della creazione del personaggio, e coloratissimi personaggi si adattano bene ai piacevoli scenari del gioco principale. La strana terra è piena zeppa di creature ancora più strane, da cui si possono trarre tramite il comando TALK frasi tanto utili quanto sibilline.

GLOBALE 91%

ALTRE VERSIONI
A parte la versione 8-bit per C64, che dovrebbe essere già disponibile (fate pure riferimento a Zzap!), è in programma quella per Amiga e Atari ST nel mese di Ottobre.

"I giocatori di arcade potrebbero trarre ore ed ore di divertimento da questo programma."

CONVERSIONE Amiga->Atari ST

GREAT GIANA SISTERS

Rainbow Arts

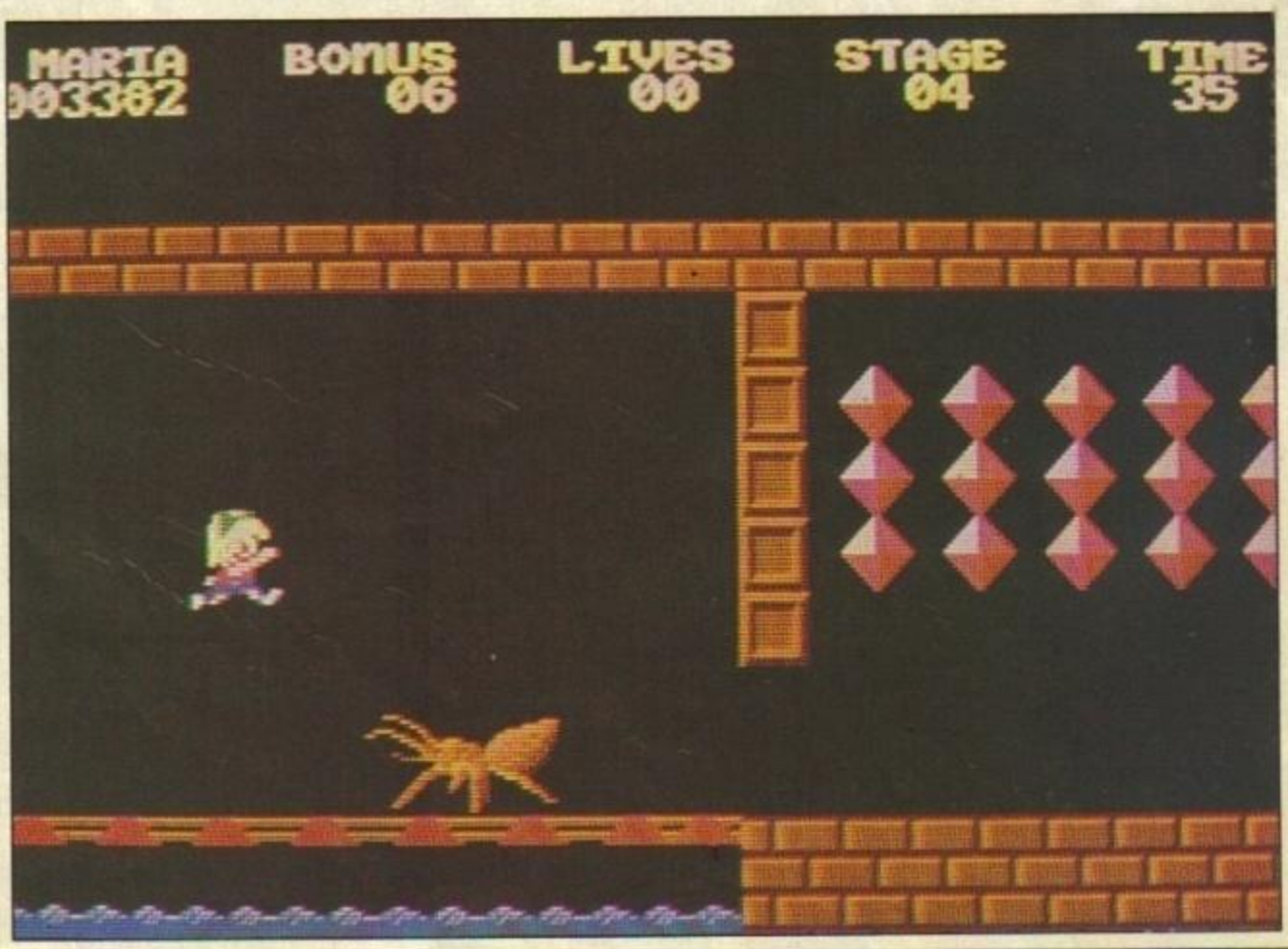
Un buon clone per essere tale deve essere più possibile vicino all'originale e così è anche per *Giana sisters* che abbiamo ormai accolto come sorellastra (anche se ripudiata) di *Mario*. Nella sua versione per Amiga ha preso 78% su TGM inglese e un ottimo 96% (a parere di alcuni immeritato) su Zzap! italiano nella versione per Commodore 64.

L' obbiettivo di Giana è di passare incolume attraverso 32 livelli collezionando diamanti magici (presumibilmente i migliori amici di una ragazza magica). Sulla sua strada, oltre ad una folta schiera di incazzatissimi avvocati della Nintendo, gufi, aragoste, ragni e angoscianti occhiacci, tutti, rimbalzanti o svolazzanti, alla caccia di Giana. Potrà sembrare poco adatto ad una signora ma Giana sa difendersi bene e ridurli a frittata saltandogli in testa e, tra un mostro e l' altro potrà, con un gentil tocco di testa, tramutare pesanti rocce in vite bonus.
Nell'opzione per due giocatori Giana viene affiancata dalla sorella, Maria, correndo alternativamente attraverso sequenze di azione arcade.
Una palla infuocata rende Giana o Maria capaci di distruggere macigni, un fulmine le fornisce di micidiali bolle oniriche, l'orologio mette a nanna tutti i mostri fornendo un attimo di respiro, le fragole fanno in modo che le vostre bolle puntino direttamente sui nemici, le bombe magiche ripuliscono lo schermo da ogni cosa, gocce d'acqua aiutano con il fuoco e il jolly regala una vita in più.
Come in *Super Mario Bros* lungo la via sono nascoste camere segrete, warp che vi trasportano istantaneamente verso i livelli successivi e Fucha lo sfortunato dragone.
La versione per ST riproduce quasi identicamente la semplice grafica dell'Amiga ed altrettanto bene ne imita il sonoro.
Lo scrolling nell'introduzione è meravigliosamente fluido e veloce ed è una delusione scoprire che invece nel gioco lo scrolling è a "comparsa".
Questo può essere irritante a volte, ma non pregiudica seriamente la giocabilità estremamente coinvolgente; sicuramente raccomandabile a tutti i fans di *Super Mario Bros* che volessero fare il bis.

ST: Globale 75%

"La versione per ST riproduce quasi identicamente la semplice grafica dell'Amiga ed altrettanto bene ne imita il sonoro..."

▼ *Giù nelle oscure profondità del sottosuolo l'intrepida Giana sfida insidiose creature*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NELLA QUIETE DELLO SPAZIO

STARGLIDER II

Rainbird

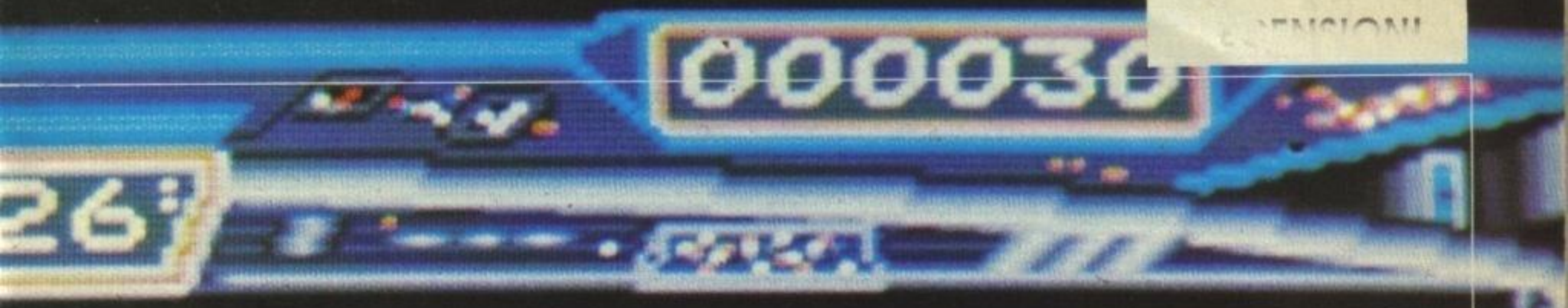
Una volta i giochi da bar diventavano programmi per computer: ora, dopo gli esperimenti di *Mr. TNT*, *Spelunker* e *Loderunner*, è arrivato il momento in cui i giochi per computer a 16-bit vengono convertiti in coin-op.
La conversione di *Starglider*, che rivoluzionò a suo tempo il mercato dei giochi a 16-bit, sta per uscire in versione a gettoni per mano della **Bally/Sente**, mentre il programmatore della versione originale - il messianico **Jez San** - ha appena sfornato insieme ai programmatori della **Argonaut Software** il seguito del grande classico.

Due anni fa gli avari Egrons furono allontanati dal pianeta Novenia dopo che due piloti riuscirono ad eliminare la loro astronave madre - il potente Starglider di Hermann Krud - con un semplice caccia AGAV. Il Pretore Imperiale di Egron prese la sconfitta molto male, elaborando un piano di vendetta che si protrae ormai da più di un anno. Il sistema Solice - vicino a Novenia - è stato invaso e le sette lune del pianeta Millway sono state convertite in cantieri per la costruzione di una enorme arma.
Nel frattempo su Novenia l'equipaggio di quel famoso AGAV è diventato giustamente famoso, ma i suoi due membri hanno reagito in maniere completamente differenti. Mentre Katra ha rifiutato ogni forma di rèmunerazione materiale continuando a dedicare la propria vita alla sicurezza di Novenia, Jaysan ha preso tutto ciò che gli è stato offero ed ora vive nel lusso più sfrenato in compagnia della sua guardia robot Argo. Non appena su Novenia giungono le prime avvisaglie di una nuova invasione, Katra si prepara a difendere la sua terra ancora una volta.
Il prototipo Icarus delle Industrie Dragon è un caccia in dotazione alla polizia molto veloce e flessibile, ma Novenia non ha il tempo di collaudarlo completamente né tantomeno di costruirne una grossa quantità. Oltretutto, delle considerazioni sul peso della nave obbligano a limitarne il carico di armamenti ad un laser al plasma ed alcuni scudi.
Questi dovrebbero essere sufficienti per sopravvivere - sempre che il pilota sia abbastanza abile - ma per potere infliggere qualche serio danno ai nemici sarà necessario trovare delle armi più potenti. I rapporti dei servizi segreti parlano di alcuni nuclei ribelli ancora attivi a Solice, e forse loro potrebbero essere i fornitori di queste armi. La più importante di esse è sicuramente la bomba neutronica, ma non sarà facile trovare né i materiali né gli scienziati necessari per costruirla.

Il sistema di Solice comprende un sole, cinque pianeti e dieci lune - oltre ad una pericolosissima fascia di asteroidi.
Si possono esplorare e sorvolare tutte le lune ed i pianeti, eccettuato Millway. Un sistema di salto iperspaziale fa in modo che la maggior parte degli spostamenti non durino più di qualche minuto, ma pirati, asteroidi e caccia Egron possono rendere molto lunga e problematica tutta la fase finale dia vvicinamento ai pianeti.
Una volta atterrati, potete cercare un qualsiasi oggetto richiesto dalla Resistenza, rifornirvi di energia sorvolando vulcani e linee elettriche e sparare alla grande varietà dia rmi Egron che cercheranno di sbarrarvi la strada. Un'altra possibilità è data dall'esplorazione del sottosuolo dei pianeti, attraversati da una fitta rete di tunnels.
Se riuscite a trovare un oggetto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



interessante - come ad esempio un Cubo Spaziotemporale - si può tentare di trasportarlo nella stiva dell'Icarus utilizzando i raggi traenti. Il trasporto è un elemento cruciale del gioco, che introduce un minimo di elemento "adventure" che aumenta ulteriormente la complessità tattica del programma.

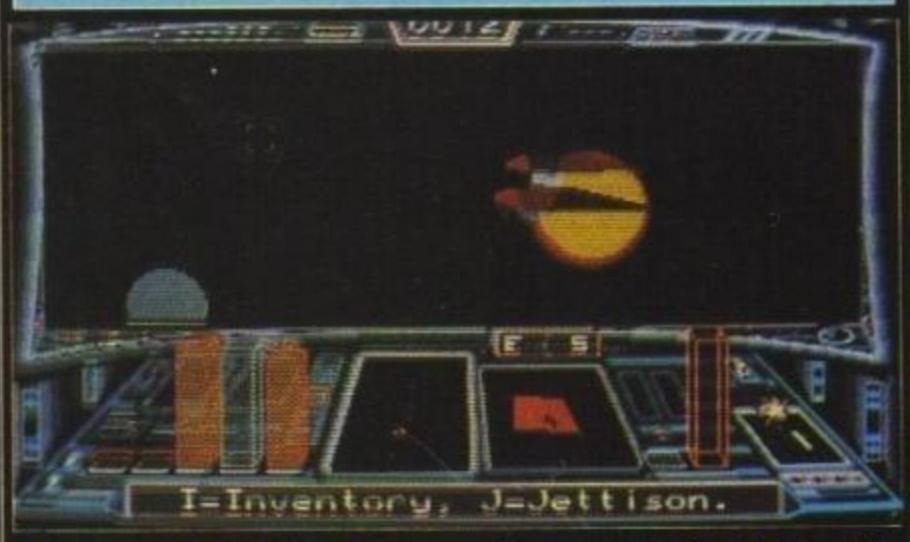
Il successo in questo gioco non dipende semplicemente da ottimi riflessi - per quanto questi siano di vitale importanza - ma anche in un buon metodo di ricerca dei vari oggetti ein uno stile di volo preciso e finalizzato al minimo spreco energetico. Per finire una

AMIGA

Disco: £ N.P.

La grafica dell'Amiga replica perfettamente quella della versione ST - ed è ugualmente meravigliosa! Ciò che distingue le due versioni è la sezione audio che in questo caso è all'altezza della grafica con alcune superbe sezioni in stereo. Magnifico!

GLOBALE 89%



▲ *Giocando a dadi con la morte, vi avventurate fra gli asteroidi*

▲ *Gironzolando per lo spazio sparando colpi di laser (ST)*

ATARI ST

Disco: £ N.P.

Questa versione è graficamente fantastica. La velocità, il dettaglio, l'animazione ed il colore delle sagome tridimensionali solide sono grandiose. Gli effetti sonori sono un accompagnamento adeguato che crea una buona atmosfera. E' improbabile che l'ST sia mai stato usato meglio, e questo fa del programma un classico "istantaneo".

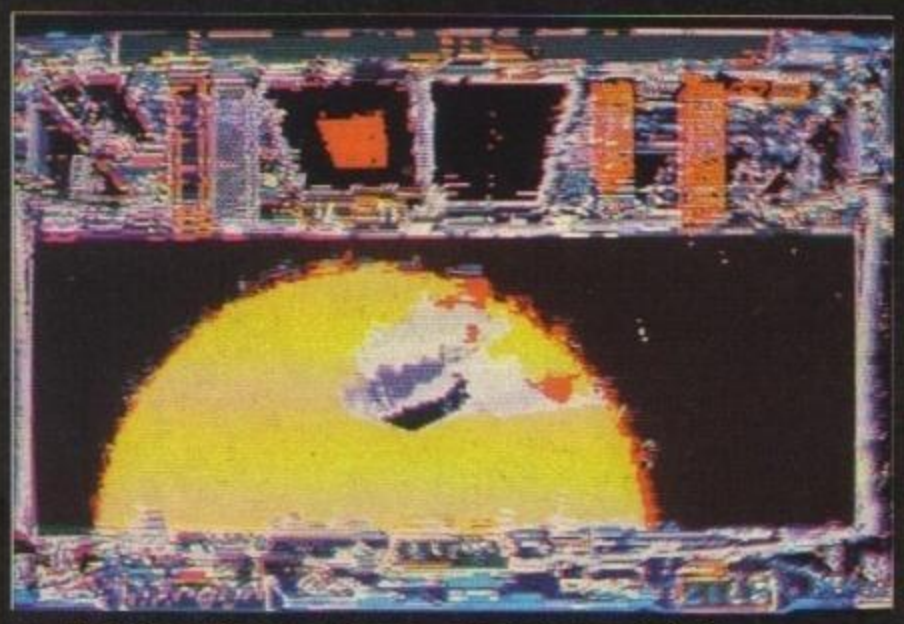
GLOBALE 89%

ALTRE VERSIONI

Si sta considerando la possibilità di versioni ad 8 bit, mentre un a versione per PC è quasi certa, per quanto non si conoscano ancora nè i prezzi nè le date di pubblicazione.'

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Non è saggio volare troppo vicini ad un sole (ST)...*

▲ *Balene nello spazio? Provate pure a 'pescarla' (ST)*

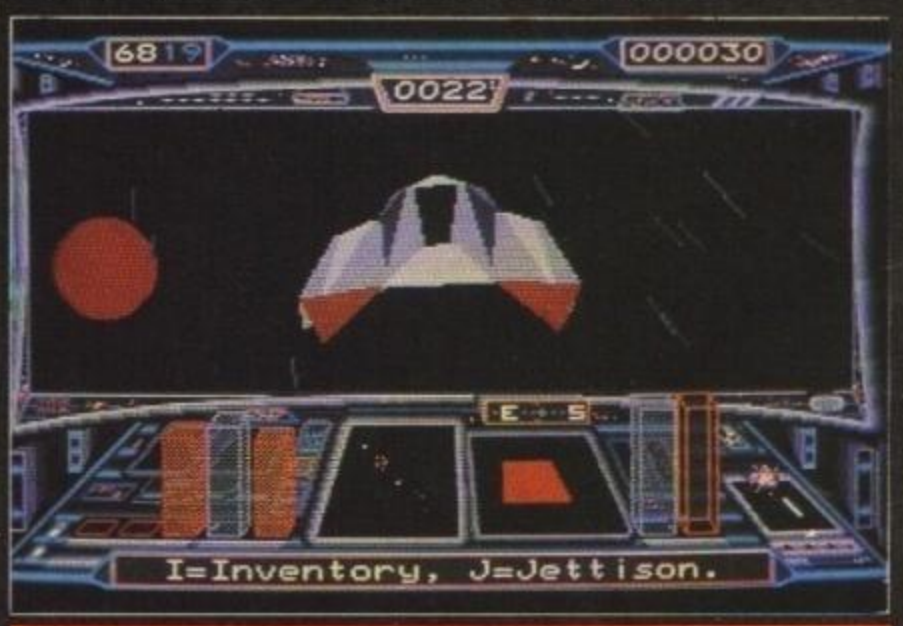
▲ *Una torre di rifornimento sta per essere 'abbordata' (Amiga)*

▲ *Un giro tanto per provare il Laser al Plasma (Amiga)*

partita avrete bisogno di molte ore di gioco, per non parlare di un certo numero di dischetti su cui salvare la situazione.
Starglider II non è innovativo quanto Carrier Command. In esso ci sono aspetti di Elite, Hive e Damocles, ma il prodotto finale non è comparabile a nulla di già esistente. Il missaggio di azione pura, strategia ed esplorazione non è mai stato reso meglio, e la presentazione è semplicemente sconvolgente.

Starglider II è sicuramente destinato non solo a battere i record di vendite del software ma anche ad aumentare quelle dell'hardware, dal momento che riesce a dimostrare molto benen quali siano le capacità di un computer a 16 bit. Se fossimo in dicembre, non avremmo dubbi a definirlo Gioco Dell'Anno, ma in questo strano mondo del software sembra che le sorprese non finiscano mai...

L'Icarus in piena azione sugli schermi dell'Amiga...



"in questo strano mondo del software sembra che le sorprese non finiscano mai..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

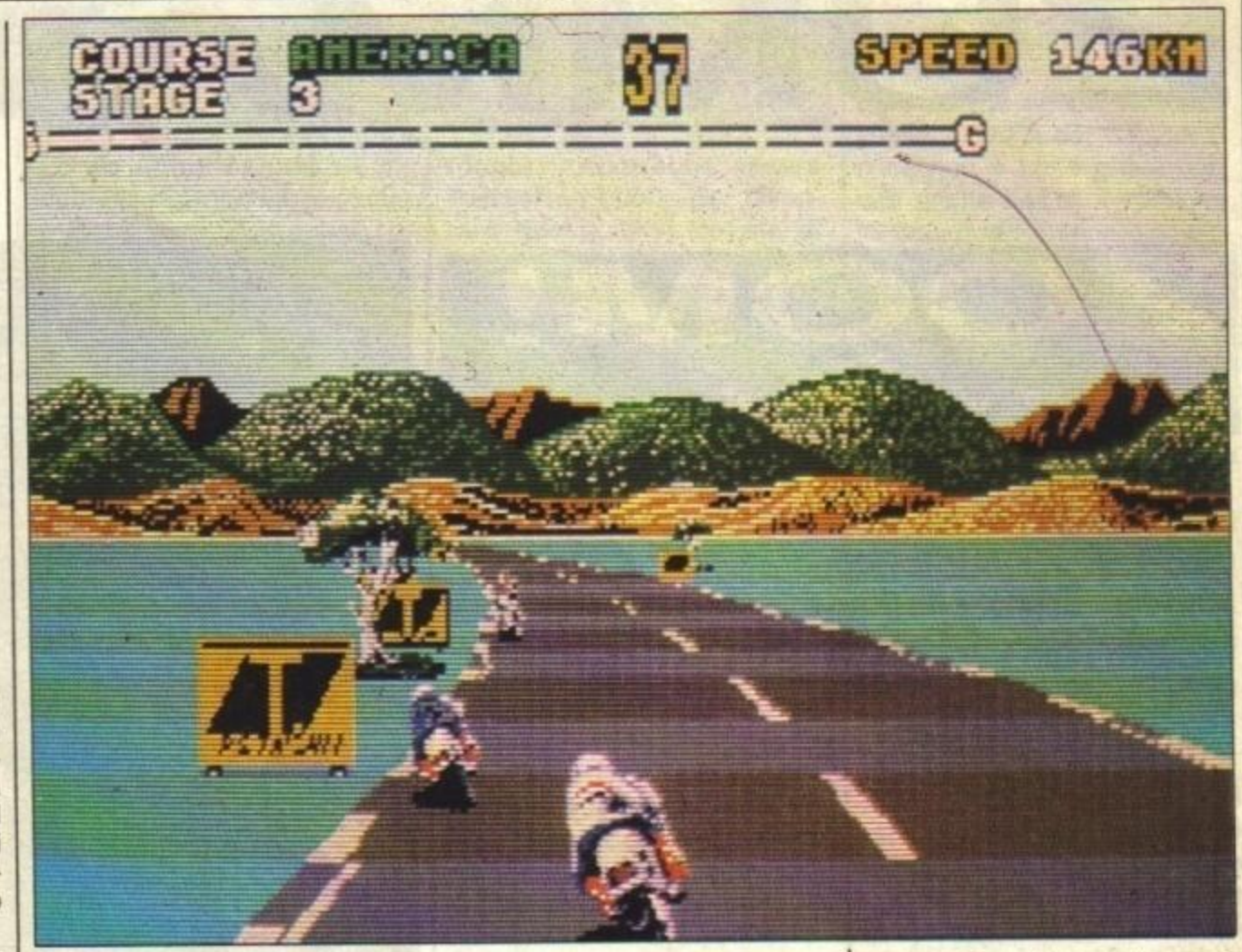
CONVERSIONE 8->16 BIT

SUPER HANG-ON

Mirrorsoft

Dopo *Super Sprint* ed *Enduro Racer* la **Electric Dreams** non ha pubblicato molti altri titoli. *Super Hang On* segna il ritorno del motociclismo sul processore 68000 dell'Atari ST in un'ottima conversione del coin op della **Sega**.
Il gioco è opera di **Zareh Johannes**, con la grafica fornita dalla **Focus** (responsabile di *Knightmare*, *Aliens* ed *Enduro Racer*) e la musica dalla **Source** (che ci ha già deliziati con *Predator* e *Fire Trap*).

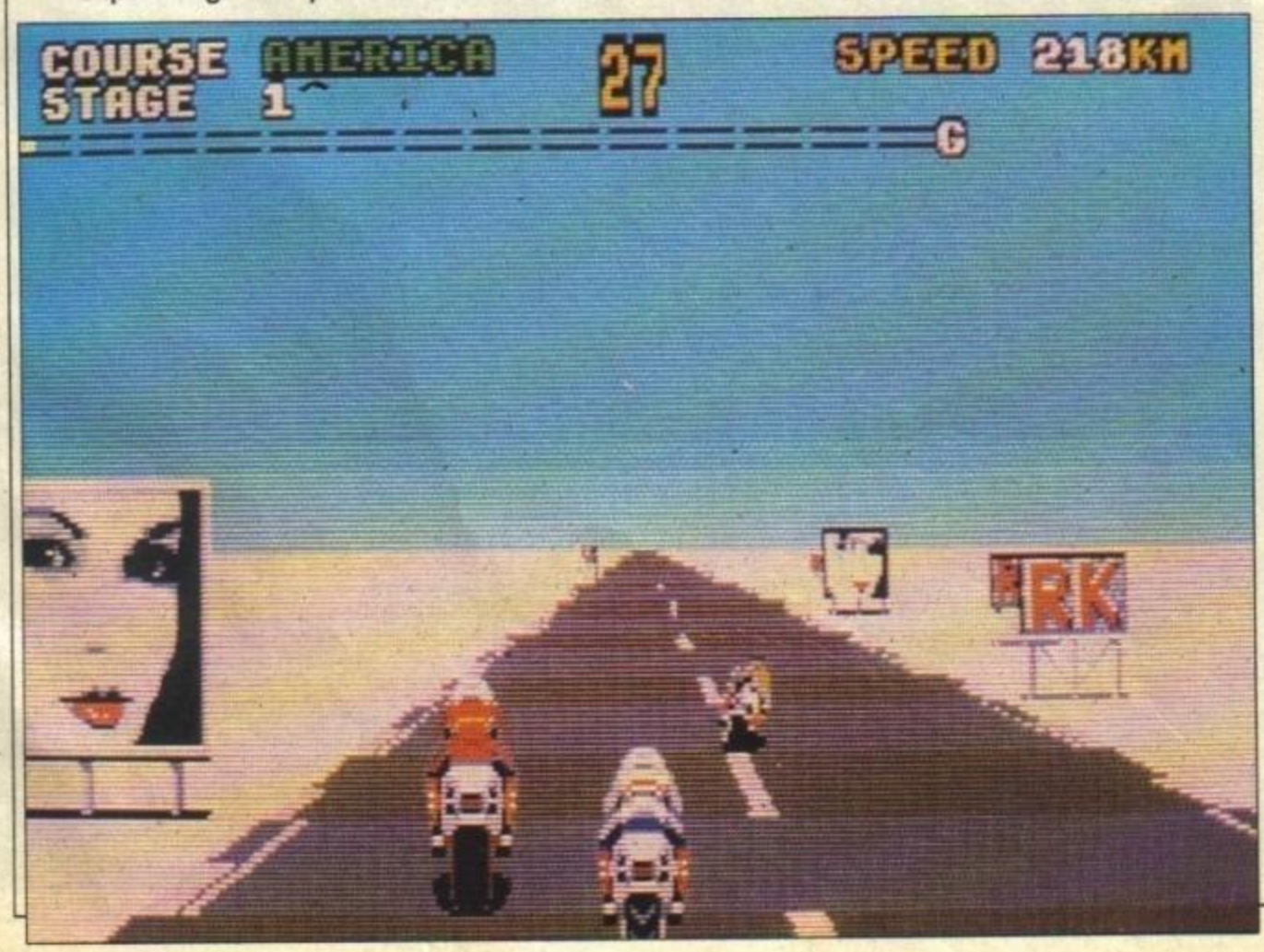
Lo scenario di *Super Hang-On* vi vede in sella al vostro bolide in una serie di corse contro il tempo in giro per il mondo. Con una visione da dietro la vostra moto, il vostro scopo è di raggiungere dei traguardi parziali entro una manciata di secondi, che aumentano se riuscite nell'impresa.
Ci sono quattro circuiti di diversa lunghezza: quello per principianti in Africa ha sei tappe, l'Asia ne ha dieci, l'America 14 e la gara finale, l'Europa, presenta 18 micidiali punti di controllo.



Tutte le piste presentano curve, salite, chicanes ed altri elementi che possono essere superati solo tramite un accorto uso del freno. Sui rettilinei, potete accelerare sino a 280 chilometri all'ora, per poi attivare un "turbo" che fa schizzare la motocicletta a ben 324 all'ora!
Ad ogni tappa, vi viene fornito sempre meno tempo bonus, mentre la strada diventa sempre più tortuosa.
Super Hang-On è uno dei giochi di guida più veloci che si siano mai visti sull'ST. La strada si svolge ondulando molto bene, curvando e piegandosi con una velocità impressionante. Correre a tutta manetta su di un dosso senza sapere che cosa vi aspetta dall'altra parte è un'esperienza agghiacciante. La sensazione di una vera corsa in moto è poi resa ancora più realistica dalla velocità suicida con cui gli ostacoli ai lati della strada si allontanano schizzando rapidissimi.
La risposta ai comandi del joystick o del mouse è rapida e precisa, ed il gioco si controlla bene in entrambi i modi.
Graficamente *Super Hang-On* è eccellente: la moto ed il pilota sono dettagliatissimi, coloratissimi e bene animati. Anche i segnali stradali e gli alberi sono ben realizzati, ed offrono una certa varietà fra di essi.
Il multiload è ridotto al minimo, e viene attivato solo quando viene selezionata una pista, mentre sul 1040 tutte e quattro le gare vengono caricate contemporaneamente.
Sono state mantenute tutte e quattro le musiche del coin op, ma hanno perso inevitabilmente qualcosa nel passaggio sul chip sonoro dell'ST, per quanto siano ancora di discreta qualità.
Tutto sommato, *Super Hang-On* è il miglior gioco di guida che abbiamo visto sin'ora sull'ST, e si merita i nostri pieni voti anche per la fedeltà con cui tutto il coin op è stato tradotto.

ATARI ST
GLOBALE 95%

▼ ***La velocità mozzafiato, lo scrolling fluido, la grafica definita e l'ottima animazione fanno di* Super Hang On *un prodotto vincente sull'ST***



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VERA ZUMMATA

ZOOM!

Discovery Software International

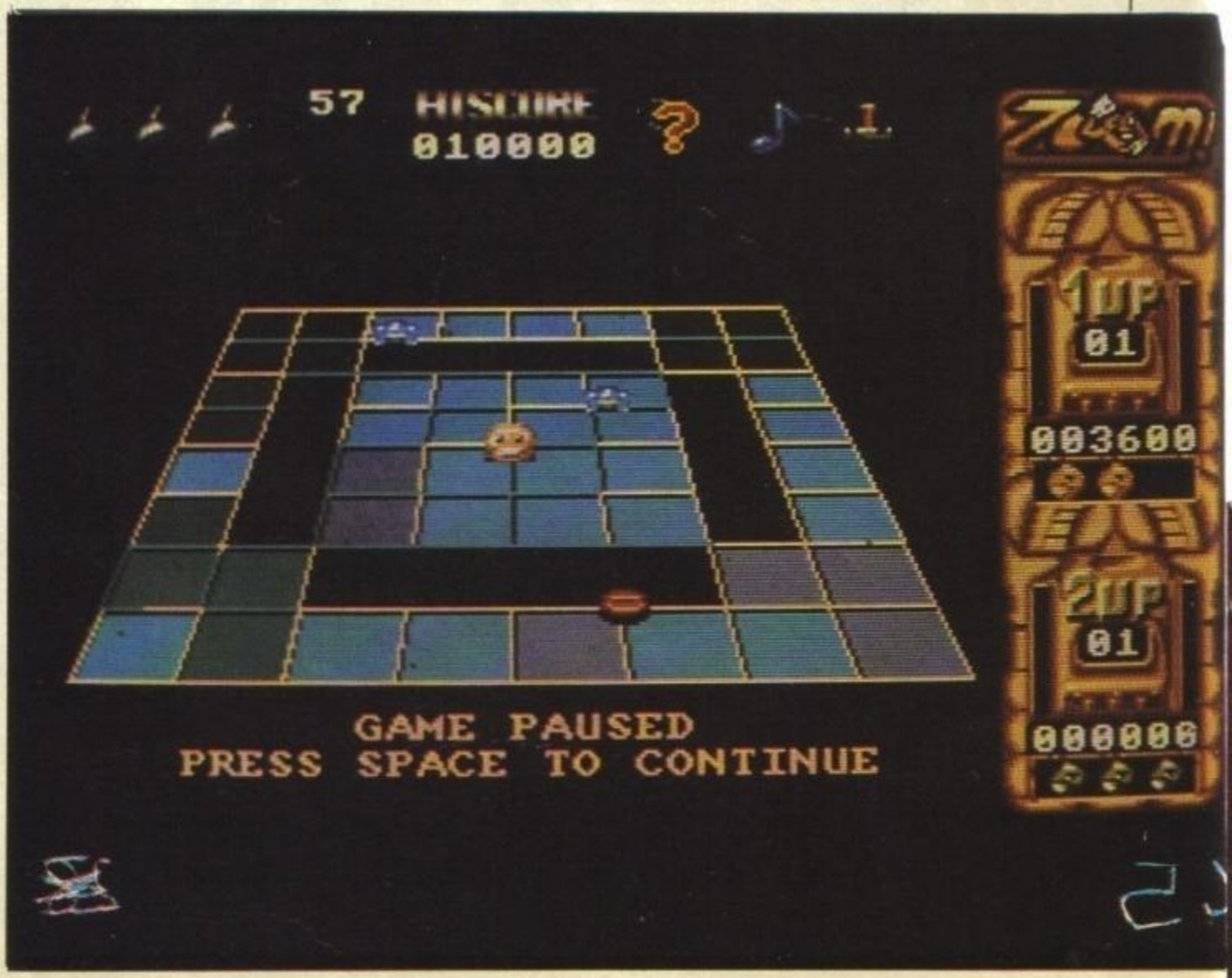
Zoom è un personaggio sferico, ma perché rischi la vita correndo su di una griglia cercando di colorarne i quadrati non ci è dato di saperlo. **Frank Neuhaus** è l'autore di questo simpatico gioco, uno studente ventiduenne tedesco che ha già scritto *Swooper* e *Mike The Magic Dragon* .

▼ *Per cavarsela in* ZOOM! *occorrono precisi movimenti del joystick ed un ottimo colpo d'occhio*

Lo schema di gioco di Zoom è relativamente semplice. Su ogni livello il globulare Zoom riempie delle caselle correndovi intorno prima che scada un limite di tempo.
Nel tentativo di impedire questo geometrico avvenimento sono impegnati gli Jaggernauts (mortali labbra volanti), i Wormletts (cose verdi a forma di sacchetto) e gli Angleheads (dei tizi con la testa a punta). Gli ultimi due cancellano le linee da voi lasciate incomplete. Bisogna anche stare attenti ai Buchi Neri che appaiono casualmente, a delle untuose creature bluastre che rallentano i vostri movimenti e agli Sferoidi che vi inseguono per il piano di gioco.

A razzo

Mentre Zoom corre per le diverse griglie di Zoomland, appaiono diversi oggetti come dei cubetti di ghiaccio (che congelano i nemici), delle caramelle (che vi fanno accelerare), dei sacchi di monete (punti bonus), mele (che colorano un certo numero di caselle), pozioni magiche (vi fanno diventare invulnerabile), razzi (passaggio diretto al livello successivo), colla (per rallentare i nemici) e punti di domanda (che possono avere uno qualsiasi degli effetti di cui sopra ma anche uccidervi). Per quanto siano elementi comuni aggiunti ad una struttura comune, il risultato è



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un gioco molto divertente e decisamente fuori dal comune.
Le vite extra possono essere guadagnate ogni tot punti e raccogliendo il giusto punto di domanda: sfortunatamente queste sono occasioni piuttosto rare, che rendono Zoom un gioco piuttosto difficile. C'è anche un'opzione per due giocatori, che possono prendere parte all'azione a turno o contemporaneamente. L'ultima opzione vi permette di cominciare il gioco in uno qualsiasi dei primi dieci livelli dei 50 disponibili.

AMIGA
Disco: £ n.p.
Per quanto non ci sia niente di innovativo nel gioco, bisogna dire che è stato realizzato molto bene. La sequenza d'apertura in particolare, nella quale vengono presentate alcune sequenze animate molto ben realizzate. Gli effetti sonori sono ovunque eccellenti e la presentazione grafica rende il gioco affascinante. Dategli un'occhiata...

GLOBALE 77%

ALTRE VERSIONI
Sono imminenti le conversioni per PC, ST e — nell'area degli 8-bit — per il Commodore 64. Sono anche in cantiere versioni per Spectrum e per Amstrad, ammesso che arrivino in Italia.

"Gli effetti sonori sono ovunque eccellenti e la presentazione grafica rende il gioco affascinante. Dategli un'occhiata...."

CONVERSIONE Atari ST->Amiga

TANGLEWOOD

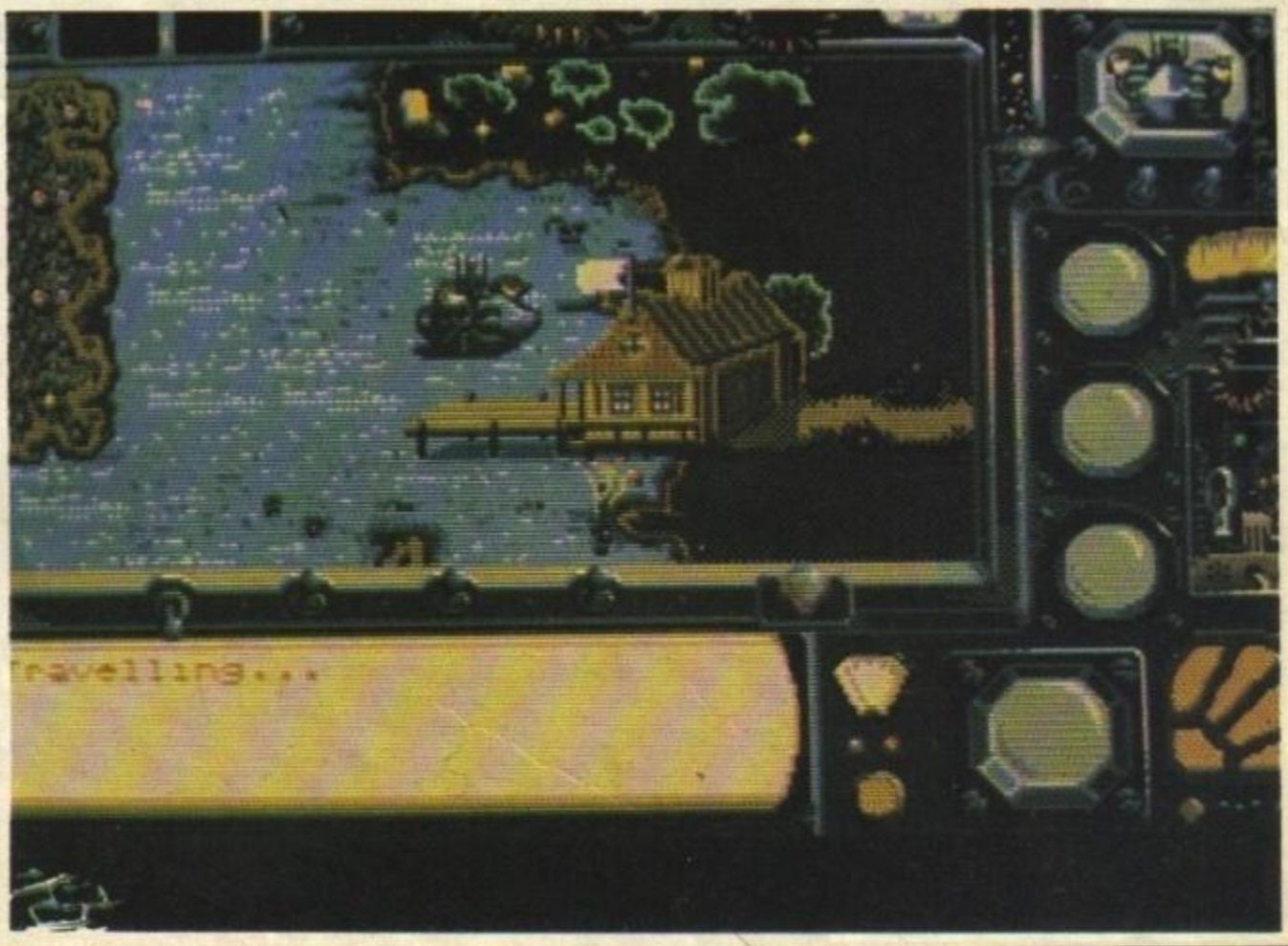
MicroProse

Lo zio Arthur ha perso i documenti di proprietà della sua miniera spaziale, e questi sono diventati estremamente preziosi dopo la scoperta dei Cristalli-Cane e dei Ghiaccio-Smeraldi. Il pianeta si chiama T'ngl-y-wd, e TGM (edizione inglese) lo ha già visitato sull'ST. La recensione aveva stroncato quest'innovativa avventura dinamica a causa del suo bieco metodo di controllo, che sull'Amiga è stato legggermente migliorato.
La ditta da cui lo zio Arthur aveva acquistato i diritti di sfruttamento ora dice di non averglieli mai dati, ed ha riattivato i suoi impianti sul pianeta e ricominciato a sfruttare la miniera. L'unica speranza di Arthur è di ritrovare i documenti di cessione. Il problema è che i suoi droidi minerari sono quantomeno antiquati, ed ora ha bisogno di qualcuno che sia un vero mago dei computer...
Voi avete accettato l'incarico (dopotutto potrebbe essere l'occasione buona per diventare ricchi), e vi trovate di fronte ad una visuale dall'alto della miniera fornita da un terminale arcaico che dà informazioni come una telescrivente.
Una finestra indica gli oggetti ritrovati con uno scampanellio, e l'accesso ai vari dati avviene maneggiando una serie di interruttori. Usando il mouse per attivarli, ottenete uno strano senso di "futuro vittoriano" molto difficile da spiegare a parole. Il controllo dei droidi (ognuno dei quali ha diverse capacità speciali) rimane problematico, e l'unico modo di riuscire a combinare qualcosa è di perdere una decina di partite ad impratichirsi con i comandi.
Per recuperare gli incartamenti dello zio, dovete esplorare tutto l'ambiente, raccogliendo oggetti per riparare i droidi disattivati, commerciare con i nativi e così via. La visione aerea è perfettamente mappabile, ma in certi punti - come la foresta di Tanglewood - questa cambia in una visione soggettiva che - incredibilmente - tale non è.
La versione Amiga è molto simile a quella per ST, ma la cosa non è tanto grave perchè anche nell'altra versione la grafica ed il sonoro erano di alta qualità. Tanglewood è una delle migliori avventure dinamiche sul mercato, ma per apprezzarla dovete essere dotati di una gran pazienza.

AMIGA:
GLOBALE 79%

"La versione Amiga è molto simile a quella per ST, ma la cosa non è tanto grave perché anche nell'altra versione la grafica ed il sonoro erano di alta qualità."

▼ *Il Mobile Five si muove arrancando sull'acqua alla ricerca dei misteriosi Cristalli-Cane...*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

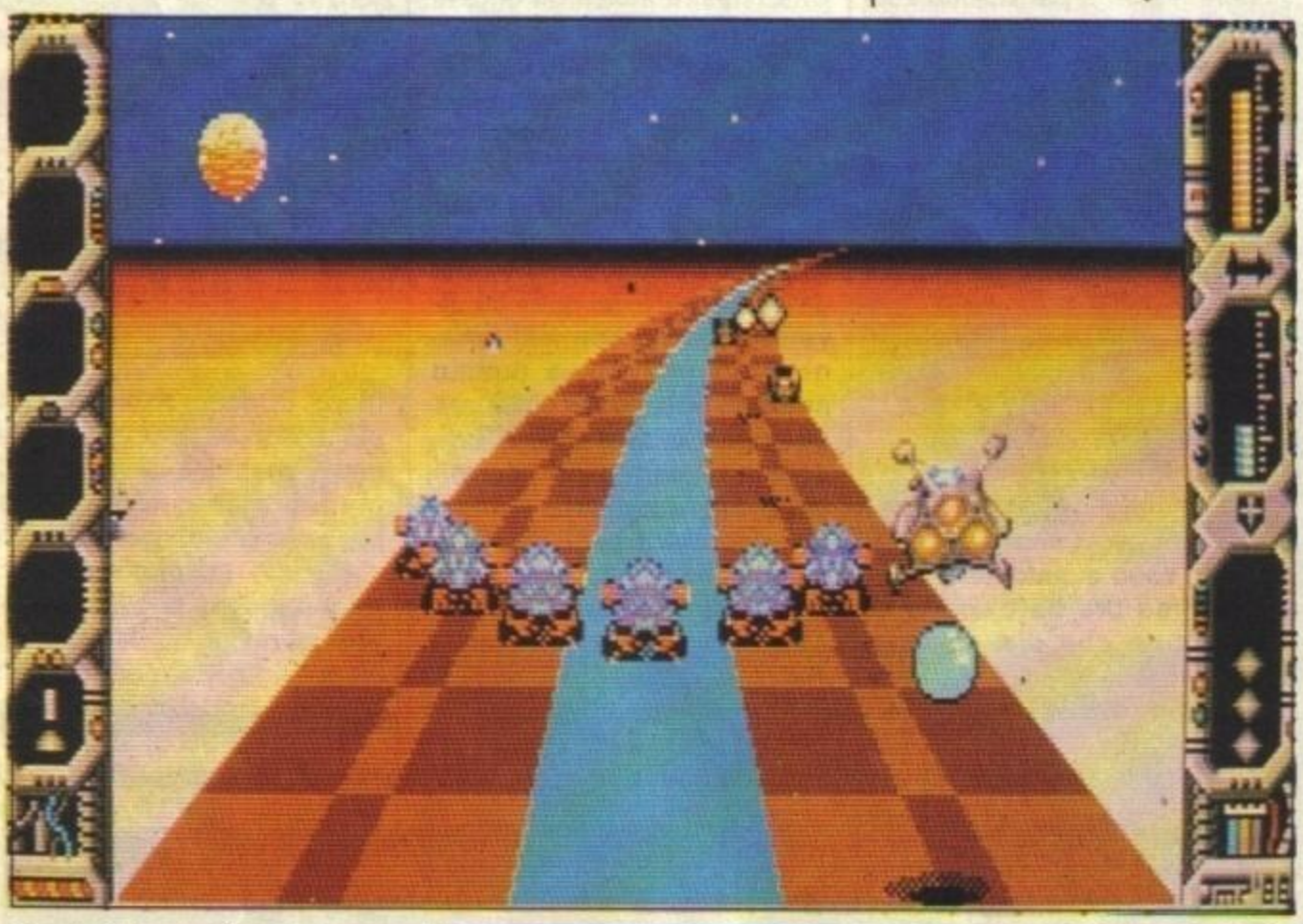
http://www.oldgamesitalia.net/

STRADE TRAFFICATE

ELIMINATOR

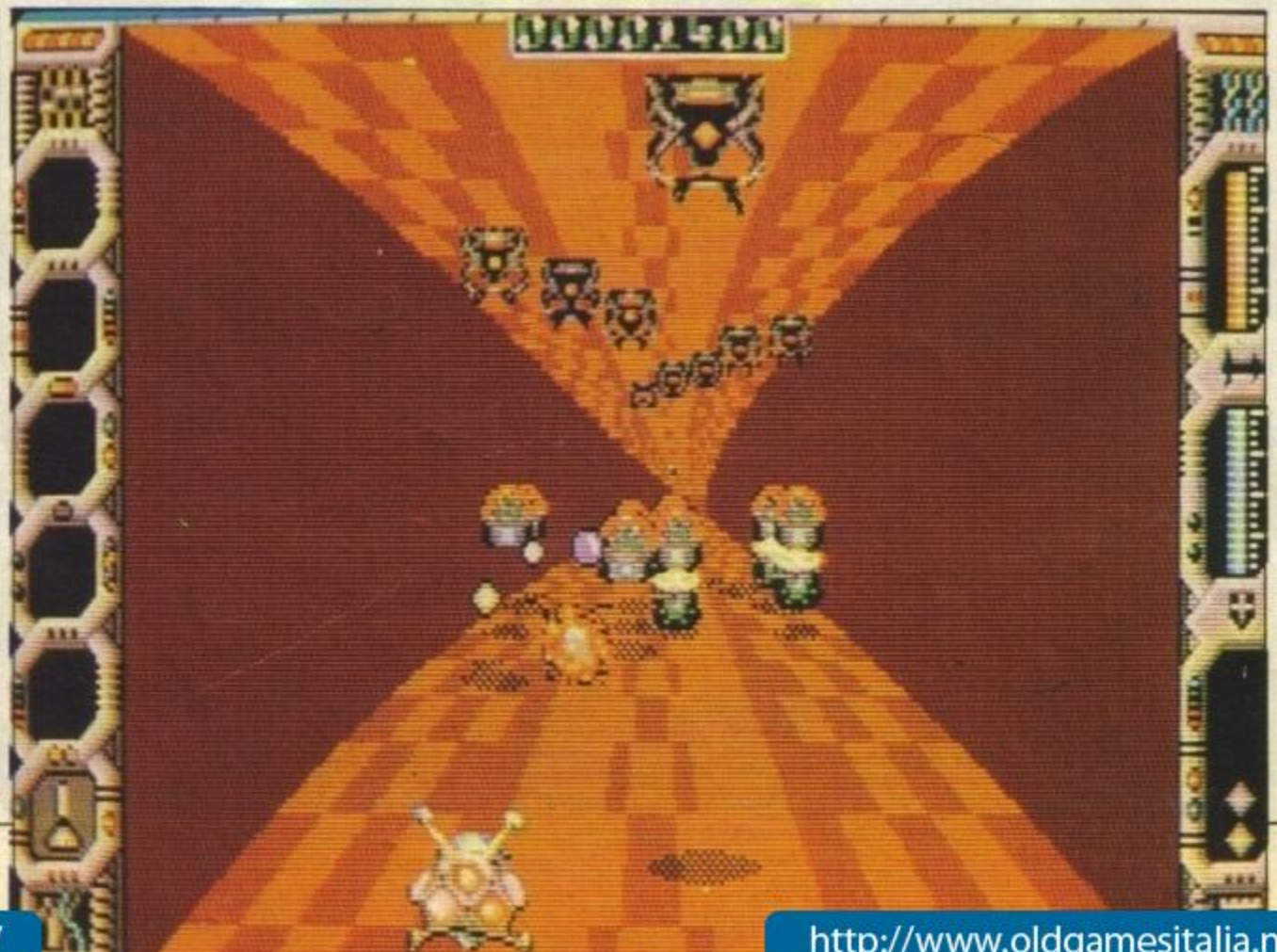
Hewson

Alla **Hewson** dicono che in questo gioco non ci sono chopper, barbe lunghe o anche solo una chitarra elettrica. Nonostante ciò, questo "spaccatutto" di **John Phillips** è perfetto se giocato con un sottofondo musicale a cura degli **ZZ Top**.



Con tutti i valori tipici di un rockettaro col cervello spappolato dall'acido, l'Eliminator del titolo è emerso dalle profondità del sottosuolo in quella che era stata fino a quel momento una splendida giornata, spingendo l'acceleratore a tavoletta e cominciando ad eliminare. Schizzando di pianeta in pianeta, sembra che l'unico scopo dell'Eliminator sia di distruggere tutto ciò che gli sbarra la strada. Incontri ravvicinati del tipo fatale, si potrebbe dire.
Essere un Eliminator non è poi una cosa così semplice. Le strade oggigiorno sono perfette, bene illuminate, con i loro bravi guard rail e piene di pericoli mortali. Fare lo slalom fra una fila di lampioni richiede riflessi rapidissimi, ed i valori di vita dei machos richiedono di dimenticarsi totalmente dell'esistenza del freno.
Alcune delle popolazioni attraversate durante la folle corsa non sono del tutto passive, ed hanno scelto di usare la violenza come ultima risorsa contro l'Eliminator, che attaccano con schemi colorati e complicatissimi. Ogni volta che venite colpiti i vostri scudi perdono energia, mentre se doveste centrare un alieno perderete immediatamente una vita.
Mentre vi chiedete come mai nella vita reale siete costretti a pagare ad ogni casello, assicuratevi di raccogliere le sagome blu e rosse per aumentare la vostra riserva di munizioni e migliorare le prestazioni delle vostre armi. Una volta ottenute, le armi (che vanno da cannoni laterali a bombe rimbalzanti passando per simpatici gadgets come le mitragliatrici a tre vie) vengono selezionate muovendo il joystick in alto o in basso e si perdono insieme alla vita durante la quale vengono attivate.
Gli incontri ad alta velocità con un ostacolo fisso può creare alcuni grossi problemi, in particolar modo se si sta correndo sul tetto di una galleria. In ogni caso non bisogna comunque smettere di eliminare (Ultraviolenza!) se si vuole ottenere una vita extra ogni 10000 punti.
Una consolazione per gli eli-

▼ ***A sinistra e sotto:*** **Elminator,** ***come il nome stesso suggerisce, è tutta una questione di viaggiare fra un pianeta e l'altro distruggendo tutto ciò che si incontra...***



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

minators imbranati è data da un sistema di parole d'ordine - completate un certo numero di livelli e la prossima volta che giocherete potrete anche evitarli. Come in *Better Dead Than Alien* la difficoltà di ottenere queste passwords assicura una certa longevità al gioco riducendone la ripetitività.

ATARI ST
Disco: £ N.P.

Giocatelo su di un grosso schermo, e vi sembrerà di essere in una sala giochi. La fiammata dei razzi direzionali è solo un esempio della cura dedicata ai dettagli, mentre la precisione con cui si presentano curve o colline deve essere vista per essere compresa realmente. Gli effetti sonori e la continua colonna sonora non resistono agli alti standard grafici, ma sono comunque abbastanza buoni. Ultraviolenza su strada nella sua forma più pura, coinvolgente e molto divertente.

GLOBALE 92%

ALTRI VERSIONI
La prossima ad uscire dalla fabbrica sarà la versione Amiga, dopodiché seguiranno le versioni 8-bit su Spectrum, Commodore 64 ed Amstrad.

"Schizzando di pianeta in pianeta, sembra che l'unico scopo dell'Eliminator sia di distruggere tutto ciò che gli sbarra la strada.."

CONVERSIONE 8->16 BIT

STREET FIGHTER

Capcom/GO!

Le conversioni del nostro guerriero errante sembrano non esaurirsi mai. Dopo le versioni per Commodore 64/128, Spectrum e Amstrad (rispettivamente 74%, 72% e 78% su Zzap!), il coin-op della Capcom invade anche l'universo dei 16 bit.
Entrambe le versioni sono state scritte dai programmatori della **Tiertex**, autori di altri giochi di successo come *720°*, *Rolling Thunder*, *Indiana Jones* e *Last Duel*, un altro coin-op **Capcom** di prossima uscita.

In *Street Fighter* vi trovate nei panni di Ryu, esperto di arti marziali, alle prese con dieci avversari di cinque diversi paesi. Ogni combattimento è diviso in tre rounds alla fine dei quali verrà proclamato il vincitore in base all'energia residua dei due contendenti.
A seguire, in caso di vittoria, Ryu dovrà misurarsi in prove di abilità dove, con precisi colpi, dovra spaccare in due pesanti massi.
Una delle poche differenze nella versione per 16 bit è naturalmente la grafica: le figure larghe e ben definite si misurano su sfondi vari e ben dettagliati, molti dei quali di chiara atmosfera arcade.
L'unica differenza grafica fra le versioni ST e Amiga sta nelle nuvole, sull'Atari si muovono lentamente, mentre sono statiche sull'Amiga.
Purtroppo la maggiorparte della bellissima grafica ha una funzionalità puramente estetica, l'animazione è infatti limitata ed i movimenti sono lenti. Musicalmente il basso duro dell'Amiga è sempre preferibile alle squillanti tonalità dell'ST.
Street Fighter è fin troppo facile da giocare e la risposta ai comandi del joystick è lenta. Il ritardo sull'ST è meno di mezzo secondo e il gioco riesce così a mantenere una certa fluidità, ma sull'Amiga l'estrema lentezza lo rende davvero frustrante.
Nella conversione è andata perduta la caratteristica che rendeva il gioco così vitale ed interattivo, il comando a pressione che ti permettevano sulla macchina arcade di tirare pugni e calci con tre diversi livelli di forza. Questo tipo di controllo è stato ovviamente soppresso e il joystick non puo' sperare di simulare il divertimento di un attacco fisico alla macchina.
Street Fighter è un ottimo esempio di conversione a 16 bit che puntando tutto sulle maggiori capacità grafiche è risultata ben peggiore dei suoi colleghi a 8 bit. In breve, bella grafica ma vergognoso il gioco.

ST: Globale 54%
Amiga: Globale 51%

▼ *Bellissimo da guardare ma incredibilmente frustrante da giocare — Screen Versione Amiga*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'IMPORTANTE E' PARTECIPARE

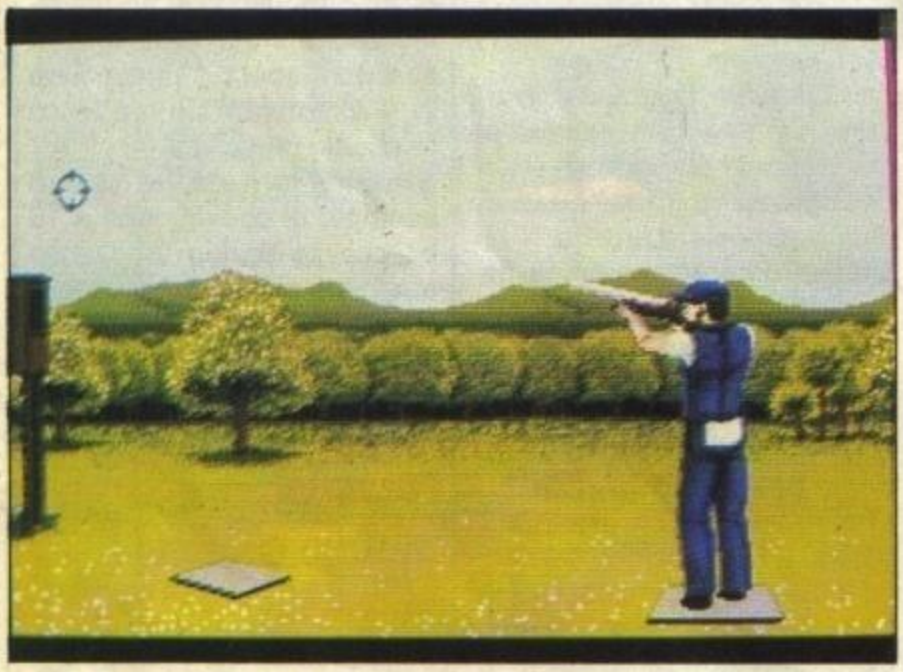
SUMMER OLYMPIAD

Tynesoft

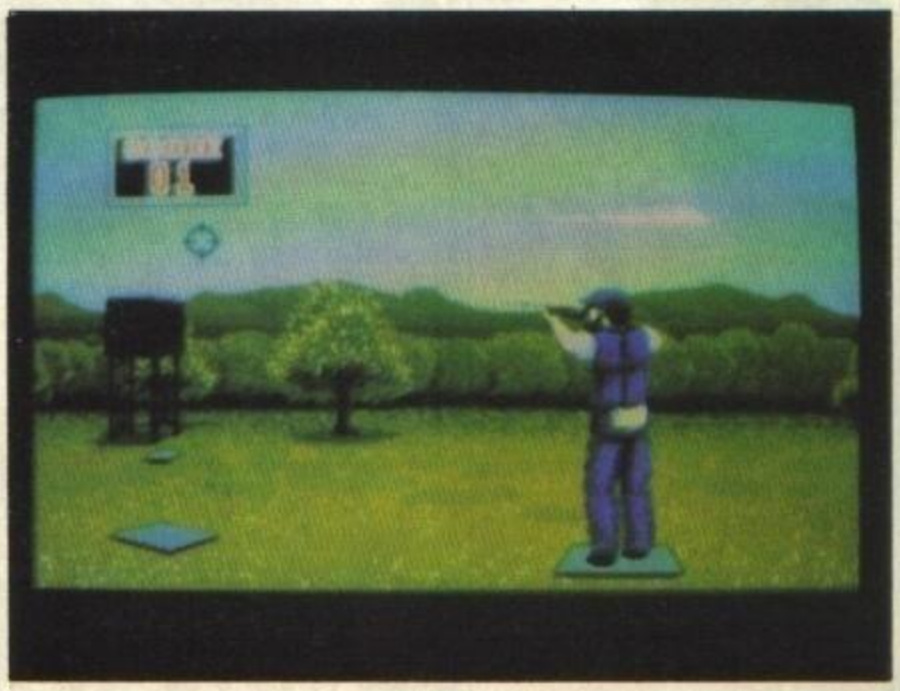
La Tynesoft, con mossa da maestro, pubblicò *Winter Olympiad* lo scorso Febbraio ed ora, con l'avvento delle Olimpiadi di Seoul, ci presenta il seguito estivo. L'uomo che sta dietro la versione 16-bit è **Paul Drummond** mentre **Michael Landruff** si era occupato delle versioni a 8-bit.

Come sicuramente vi verrà detto dai prossimi — numerosi — documentari di questo periodo, i moderni Giochi Olimpici nacquero nel 1896 grazie all'impegno del barone Pierre De Coubertin. I primi Giochi si tennero ad Atene, dove i greci tenevano, in passato, le loro competizioni sportive.

la Tynesoft, piuttosto cautamente, si è limitata, nel presentare i suoi Giochi, soltanto a cinque specialità sportive: Tiro al Piattello, Scherma, Salto in Lungo, Tuffi e Corsa ad Ostacoli. In ognuno degli eventi, Salto ad Ostacoli compreso, i giocatori si cimentano a turno anziché competere direttamente l'uno contro l'altro.
Il Tiro al Piattello dà un'impressione di autenticità, e comprende sette diverse posizioni di tiro intorno a due stazioni di lancio. Durante la sua manche il giocatore passa da una stazione all'altra, variando di conseguenza l'angolo, la velocità ed il peso. I piatti vengono lanciati non appena il giocatore esegue un movimento (col mouse o col joystick) verso l'alto, ed i colpi sono severamente limitati. La difficoltà che caratterizza questo evento viene dalla necessità di ruotare la canna del fucile con rapidità e precisione, cosa che invece si tramutava in una serie di colpi sparati 'a raffica' in Hypersports.
La scherma ebbe origine all'epoca delle sfide elisabettiane, ma la Tynesoft è riuscita a catturare ben poco dello spirito originale di questo sport. Il movimento a destra e a sinistra del joystick provoca la conseguente spinta sulle due gambe e la parata dei colpi, la pressione del pulsante di fire causa un affondo, mentre l'avanzata o la retrocessione del duellante vengono controllate dai movimenti avanti/indietro del joystick. Il numero di colpi portati a segno necessari per la vittoria varia da una macchina all'altra, ma



▲ *La sezione di Tiro al piattello sull'Atari ST...*



▲ *... e sullo schermo dell'Amiga: praticamente lo stesso*

A sinistra: lo screen di caricamento della versione Amiga

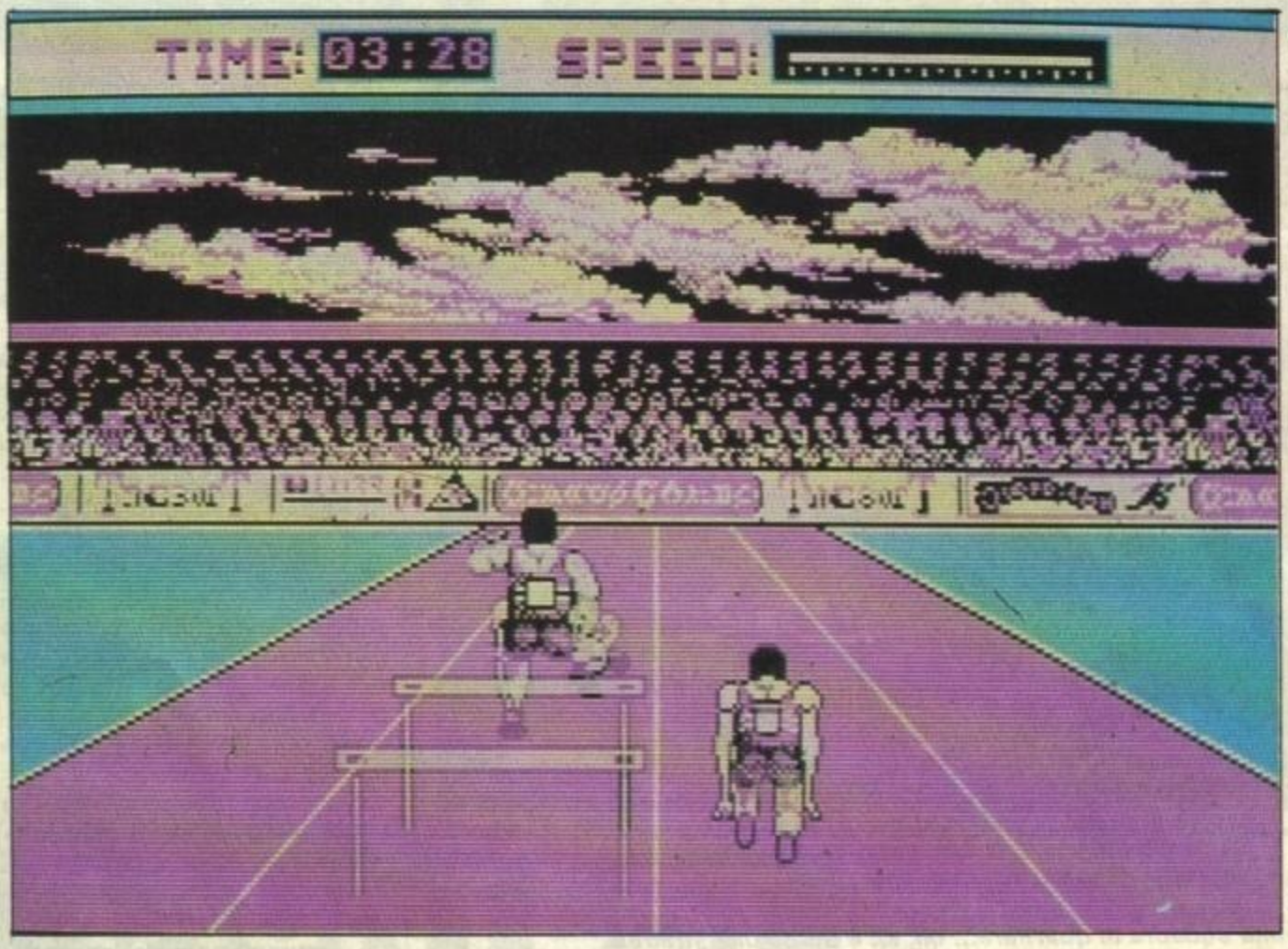
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in tutte le versioni è presente un tempo limite.
Nel Salto in Lungo, che è molto più giocabile, il giocatore corre lungo una pista, utilizzando il movimento destra/sinistra del joystick per incrementare la sua velocità/rincorsa e servendosi poi di una combinazione di movimento alto/basso insieme alla pressione del tasto di fire per calibrare il giusto angolo nel salto.
La sezione dei tuffi dal trampolino è uno degli sport più belli e più divertenti, particolarmente sull'ST e sull'Amiga, anche se i movimenti sono limitati a qualche giravolta e alcuni movimenti di base.
La gara di Corsa ad Ostacoli non è eccessivamente complicata rispetto alle altre, ma riuscire a tenere alta la velocità con lo smanettamento del joystick mentre si calcola l'istante preciso di ogni salto è una formula ormai collaudata di abilità.

▼ *La gara di corsa ad ostacoli nella versione per PC MS DOS, con quattro colori*



▼ *Il Salto in Lungo nella versione Atari ST: insieme all'Amiga, le due versioni più 'colorate'*

AMIGA
Disco £ n.p.

La grafica, nella versione Amiga, è leggermente più colorata e particolareggiata dell'ST, mentre il sonoro non varia di molto. Anche qui sono presenti gli splendidi screen di caricamento che precedono ogni avvenimento sportivo, e anturalmente l'uso del mouse facilita molto la fase di tiro al piattello, sebbene resti sempre una gara impegnativa per i riflessi di qualsiasi videogiocatore. L'impatto grafico è notevole sin dalla cerimonia di apertura, e la diversa angolazione in cui alcune specialità sportive vengono riprese dà l'impressione di leggera novità. Ma in fondo, si tratta di una raccolta di giochi sportivi come se ne sono viste da diversi anni a questa parte, e non offre, in definitiva, niente di nuovo a chi non è un vero e proprio fanatico di questo tipo di videogames.

GLOBALE: 78%

ATARI ST
Disco £ n.p.

Il caricamento di ogni avvenimento sportivo è accompagnato da uno splendido screen, e la presentazione in generale è di ottimo livello. Nella sezione del Salto ad Ostacoli, per semplo, la 'telecamera' comincia con un'inquadratura alta, poi scende fluidamente ad inquadrare i corridori dal basso. Il gioco nella sua globalità è molto ben strutturato e giocabile, sebbene nono offra paticolari innovazioni rispetto alle versioni ad 8-bit.

GLOBALE: 77%

PC MS DOS
Disco £ n.p.

La versione PC offre un modo CGA ad 8 colori per gli Amstrad 'compatibili al 100%', ma non esiste un'opzione EGA. Ciò nonostante anche nel modo a 4 colori la grafica è ben disegnata ed è presente anche una musica introduttiva abbastanza decente. Sortunatamente la giocabilità è molto bassa con il Tiro al Piattello esageratamente rapido, mentre la gara di corsa ad ostacoli richiede un calcolo del salto ancora prima che l'ostacolo appaia sullo schermo.

GLOBALE: 63%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CALCIO DI QUARTIERE

STREET SPORT SOCCER

US Gold/Epyx

La serie dei *Street Sport* della Epyx è iniziata con *Street Sport Baseball* sul Commodore 64 , ora con *Street Sport Soccer* e con *Street Sport Basketball* a seguire. In questa serie, al contrario di tutti gli altri giochi sportivi non si è al comando di una squadra professionale alle prese con scontri di altissimo livello in stadi gremiti fino all'inverosimile, ma di un gruppo di ragazzacci di quartiere impegnati in una partita in campi di calcio improvvisati, come molti di voi avranno fatto in 'gioventù'.

L'atmosfera si fa sempre più rovente sulle strade. I due avversari devono selezionare i tre elementi della propria squadra fra i nove a disposizione, chi sceglierai? Radar è il palleggiatore più abile ma è un po' lento. Vic è un asso in porta, ma gli può capitare, per eccesso di confidenza, di lasciarsi sfuggire con mano di burro un tiro occasionale? Oppure Dana, il cui nervosismo in attacco ne fanno un elemento più utile in difesa?

Da Bojo a Butch, la scelta è tua. Ricordate comunque che uno dei vostri giocatori dovra avere essere in grado di andare in gol. Se non avete voglia di spremervi troppo le meningi e di passare subito all'azione potete scegliere il computer può farlo per te con una procedura di scelta casuale o prendendo due delle cinque squadre gia definite.

Lo spirito di un gioco duro in un sobborgo metropolitano americano è reso abbastanza bene dagli sfondi sporchi e malfamati come si addice ad un ambiente sub-urbano. Sfortunatamente le divise standard, pulite ed ordinate, dei giocatori non completano l'atmosfera, sono o non sono dei ragazzi di strada?

Gli incontri sono divisi in due tempi della durata selezionabile da due a 45 minuti, mentre cinque rigori decidono il risultato se l'incontro dovesse essere pari alla fine dei tempi regolamentari. In alternativa si può fissare la fine del gioco in base ai punti, da 5 a 20 gol, la squadra che raggiunge per prima questo punteggio vince. Tre diversi livelli di difficolta sono a disposizione nel gioco contro il computer. La direzione del giocatore è determinata dal joystick, che in combinazione al pulsante di fuoco controlla anche la direzione dei calci, mentre il dribbling è automatico. Per spostare il controllo dal giocatore in attacco a quello in difesa e viceversa basta premere il pulsante di fuoco, il cambiamento del colore della maglia del giocatore ti segnalera quale giocatore comandi attualmente. Quandi il gioco si sposta nella tua area di rigore il controllo può anche essere esteso al portiere per le parate.

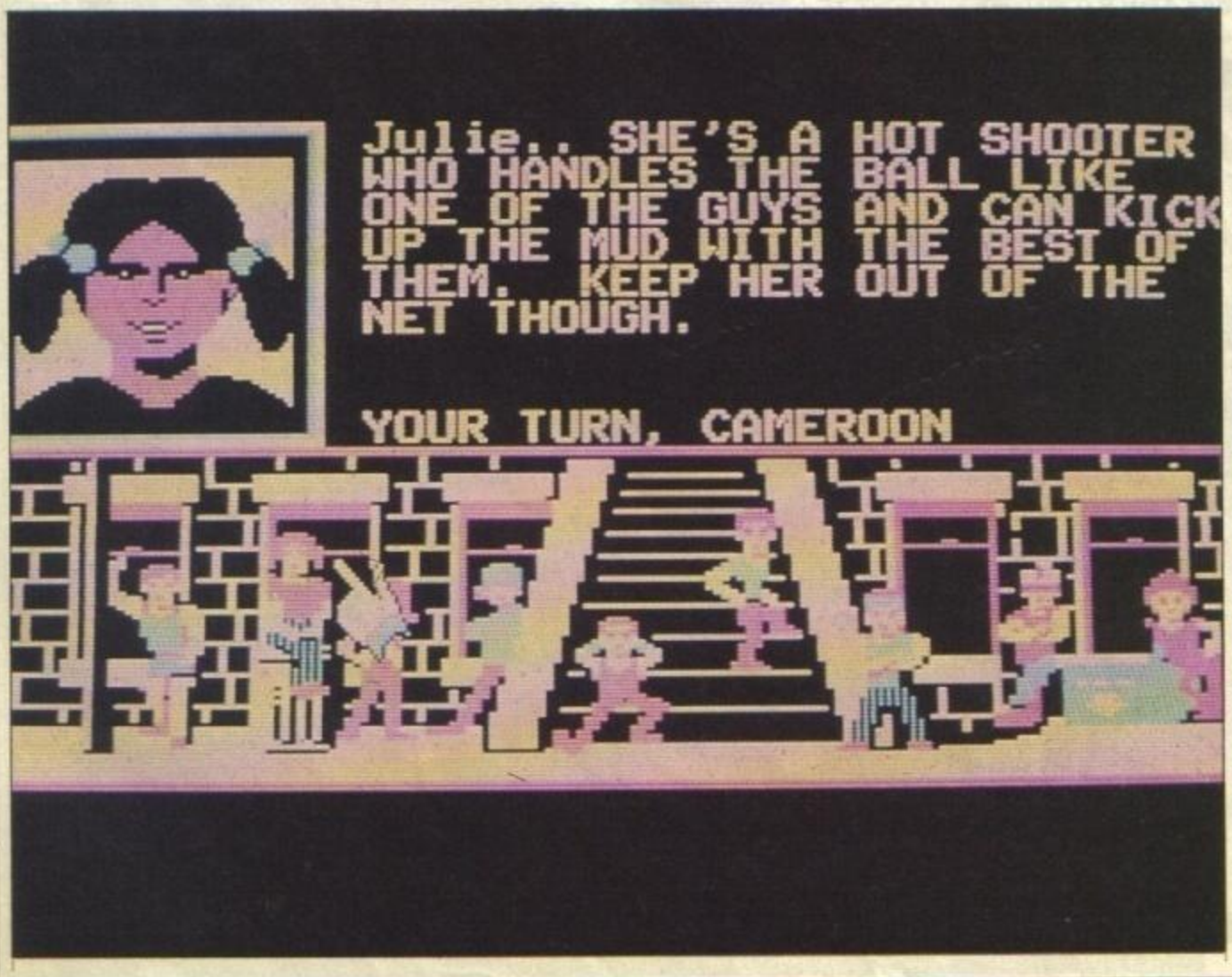
La palla può essere rubata agli avversari bloccando un loro passaggio oppure frapponendo il tuo giocatore fra la palla ed il piede del tuo avversario. Attenzione però a non commettere scorrettezze, ogni fallo viene punito con un calcio di rigore.

Il gioco contro il computer - se trascuriamo il pallone mediocramente disegnato - è abbastanza vivace, e i giocatori ben manovrabili si muovono bene sul campo. Incuranti però del possesso di palla, tutti i giocatori corrono sul campo alla stessa velocità, rendendo così vano ogni tentativo d'inseguimento da parte di un giocatore più arretrato, lasciandoti come unica possibilità il cambio del giocatore e danneggiando così pesantemente la giocabilità.

La versione per PC di Street Sport Soccer risente delle limitazioni imposte dai quattro colori della scheda CGA, mentre è ignorata la liberta di colori della EGA. Lo sfondo è nero, mentre il blu sarebbe stato sicuramente una scelta più saggia, e i giocatori sono blu e rosa. Lo scrolling e al di sotto delle reali possibilta di un PC, e il simpatico disegno degli sprite migliora di molto l'estetica dell'insieme. La giocabilità, come nella versione per Commodore 64, è compromessa dai problemi di velocità dei giocatori.

PC:
GLOBALE 42%

▼ *La scelta dei componenti di una squadra di quartiere... eh, sì: è dura sulle strade!*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL MANAGER II

Addictive Games/Prism Leisure

Dopo aver sperimentato le meraviglie grafiche della scheda EGA in Vixen (recensione che potete trovare su questo stesso numero) Football Manager 2 è veramente un duro colpo, con i suoi colori che ricordano l' interno di un bidone di spazzatura di qualche sobborgo napoletano dopo tre mesi di sciopero della nettezza urbana. Per il resto è simile alle altre versioni, con qualche differenza che sta nella presentazione del gioco. La parte gestionale della squadra è abbastanza scarna, l'interazione è infatti ridotta al minimo e controllata da una finestra grafica limitata nelle possibilità. A risollevare (anche se in minima parte) le sorti del gioco ci pensa la schermata di selezione pre-partita, per capirci quella parte del gioco in cui svolgi il ruolo di allenatore stabilendo giocatori e tattiche per ogni partita, che ti lascia anche un certo controllo sull' azione.
Le caratteristiche del PC permettono anche una discreta animazione dei giocatori durante la partita che rende questa fase di gioco abbastanza piacevole ed azzeccata.

Nella parte restante, però, ben poco si salva: i colori nella fase di gioco sono utilizzati in maniera criminale, l'aggiornamento di schermo è lento e il sonoro completamente assente.

Se le altre versioni di Football Manager 2 non erano niente di eccezionale (Amiga & ST: 65% TGM, Commodore 64: 55% Zzap!) qui rasentiamo i livelli più bassi della categoria.

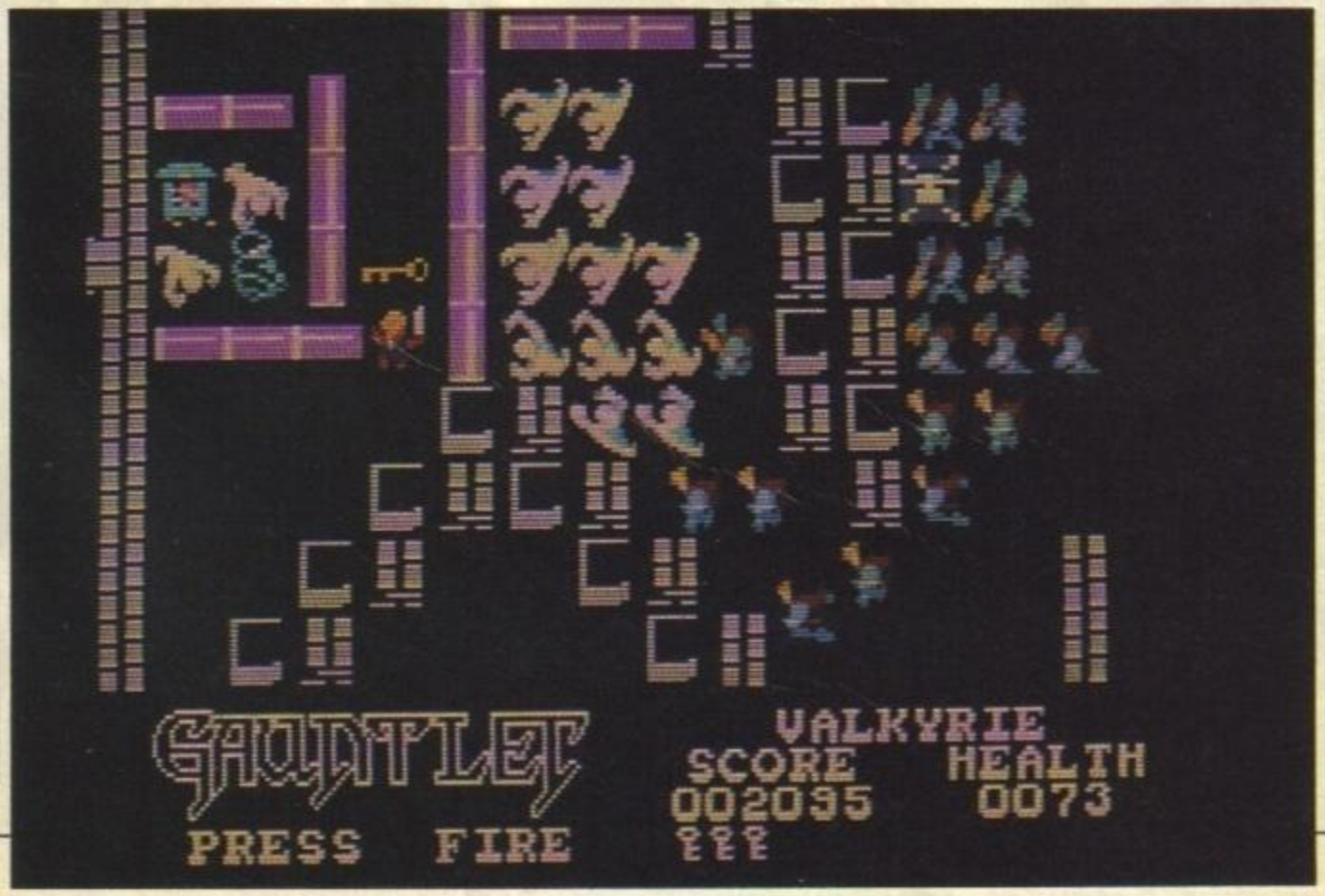
PC:
GLOBALE 55%

GAUNTLET

US Gold

Ti sei perduto nel mezzo di una segreta buia e profonda, piena di labirinti, fantasmi, maghi e mostri vari. Per rivedere la luce del sole dovrai aprirti la strada con uno dei quattro personaggi a disposizione - Thor il Guerriero, Quest l'Elfo, Thyra la Valchiria e Merlin il Mago.
Con una visione dall'alto, la tua fuga verso la salvezza è ostacolata dagli abitanti di quelle profondità, ai cui attacchi potrai sottrarti utilizzando le armi standard in tuo possesso e quelle magiche raccolte lungo la via. I portali, una volta individuati (ed è questa la parte difficile del gioco), servono a passare di livello. Sparse nel labirinto ci sono anche cibo e bevande per ristorare le energie perdute nei cruenti combattimenti con le forze dell' oscurità e chiavi per aprirvi un passaggio attraverso le barriere.
L' incarnazione per PC conserva tutte le caratteristiche del gioco da bar, compreso un buon grado di giocabilità. Graficamente ricalca la versione del Commodore 64/128 con gli sprites che rappresentano adeguatamente i personaggi e i mostri nel dungeon, mentre lo scrolling anche se un po' incerto non pregiudica la giocabilità.
Gauntlet avrebbe potuto essere migliorato includendovi una maggiore varietà nei colori dei fondali e muri meglio definiti, i labirinti sono spenti in confronto ai vivacissimi sprites. Il sonoro del PC, al solito, si riduce a qualche stacchetto ed alcuni bleep. Comunque sembra che Gauntlet rimanga sempre se stesso in qualunque versione e su qualunque macchina.

PC:
GLOBALE 72%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARRAY

Logotron

X*or* fu il primo gioco della **Logotron** ad avere un certo successo - un gioco di strategia ambientato in un labirinto dove bisognava raccogliere maschere e che coinvolgeva stranamente polli e pesci, recentemente convertito per l'ST dalla Atari stessa. Il loro ultimo gioco, *Quadralien* (di cui recensiamo la versione per Amiga su questo stesso numero), manteneva alcuni elementi strategici introducendo delle sezioni di shoot 'em up. *Starray* fa invece parte di quest'ultimo filone, ispirandosi direttamente addirittura al classicissimo *Defender*.

Detto questo, non c'è molto senso nello stare a raccontare la trama psico-sociologica secondo la quale un ragazzino frustrato sogna di diventare un eroe spaziale come quelli della TV ed improvvisamente si ritrova nei panni di un Guerrriero Stellare. Dopo tutto, quello che abbiamo qui non è una grande opera della fantascienza, ma un gioco alla Defender con una grafica meravigliosa. Ci sarebbe anche una storia riguardante le motivazioni e la provenienza degli alieni - ma insomma, lasciate che sia la grafica a spiegare la situazione - se proprio ci tenete a saperla, leggetevi quel che sta scritto sulla confezione...

Così, vi trovate sulla vostra astronave *StarRay*, con la quale dovete eliminare gli alieni con un laser frontale come arma principale d'offesa. Il pianeta sotto di voi scorre in parallasse, mentre un radar a lungo raggio vi fornisce le posizioni relative dei nemici al di fuori del vostro schermo attuale. Il vostro *StarRay* ha degli scudi, ma la loro resistenza diminuisce ad ogni colpo ricevuto. Avete a disposizione dei vaporizzatori che distruggono tutti gli alieni presenti sullo schermo, e potete raccogliere dei bonus lasciati cadere dagli alieni colpiti.

StarRay è un clone diretto di *Defender*, e questo plagio non può essere scusato nemmeno sui 16 bit, dove molte volte mancano le versioni ufficiali dei giochi "capostipite". Bisogna riconoscere l'ottima qualità sia della grafica che del sonoro (per non parlare dell'animazione), ma ricordatevi che il suo buon giudizio globale non tiene conto della dubbia moralità che sta dietro ad un prodotto basato su di un'idea rubata ad altri programmatori.

▲ *Gli scenari di gioco sono molto vari e dettagliati*

Altre versioni:

La versione per ST dovrebbe venir pubblicata entro il mese prossimo, mentre entro Natale vedremo le versioni per PC.

Amiga

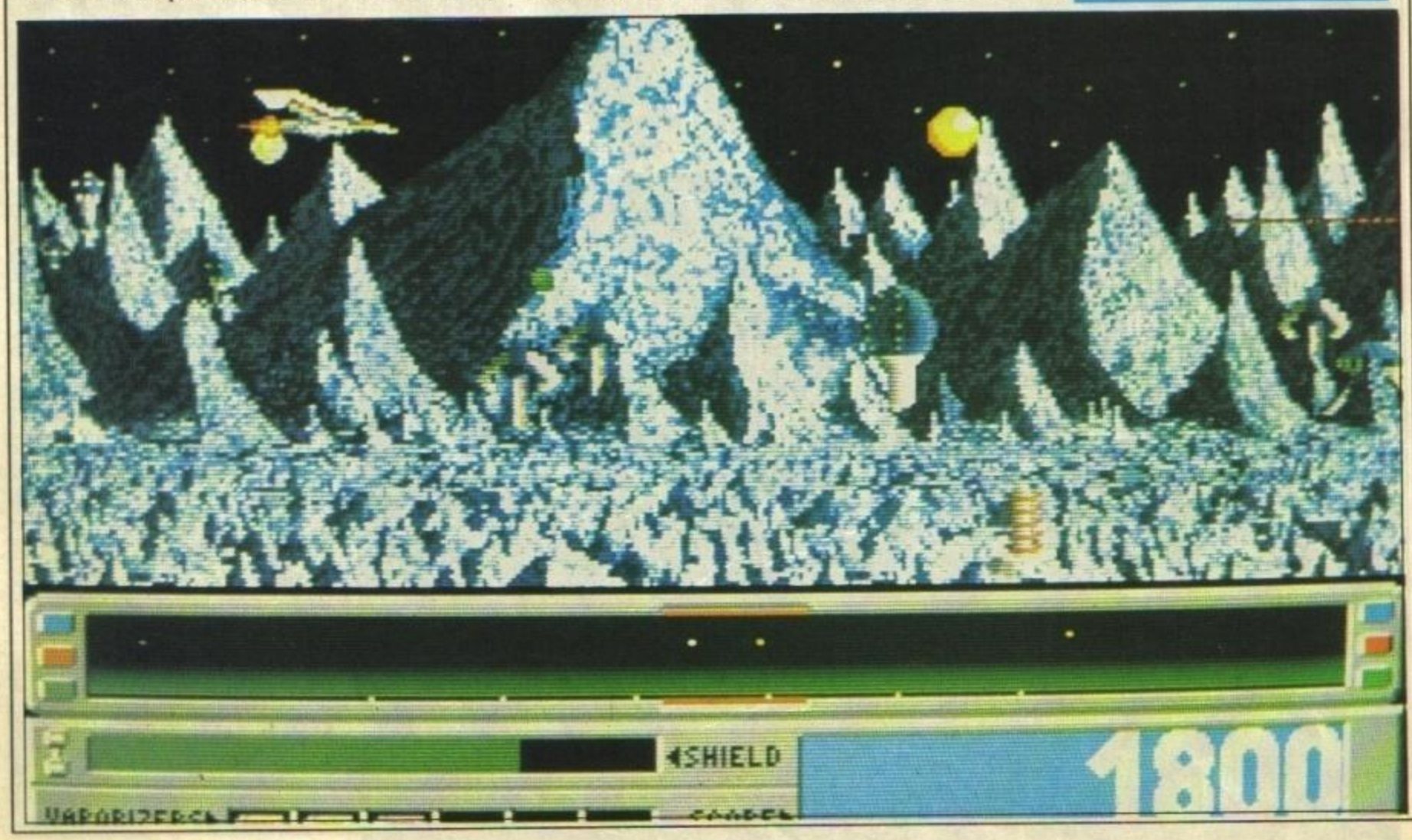
Disco: £ N.P.

Per merito della sua semplicità, StarRay è immediatamente giocabile e diventa subito affascinante a causa della sua altissima giocabilità. Non è originale e non sfrutta le potenzialità dei 16-bit, ma calmerà la fame degli appassionati di shoot 'em up per questo computer.

Globale 79%

StarRay è un clone diretto di *Defender*...

▼ *Nello stile più classico di Defender,* StaRay *vi conduce gradualmente nella fsua renetica azione*

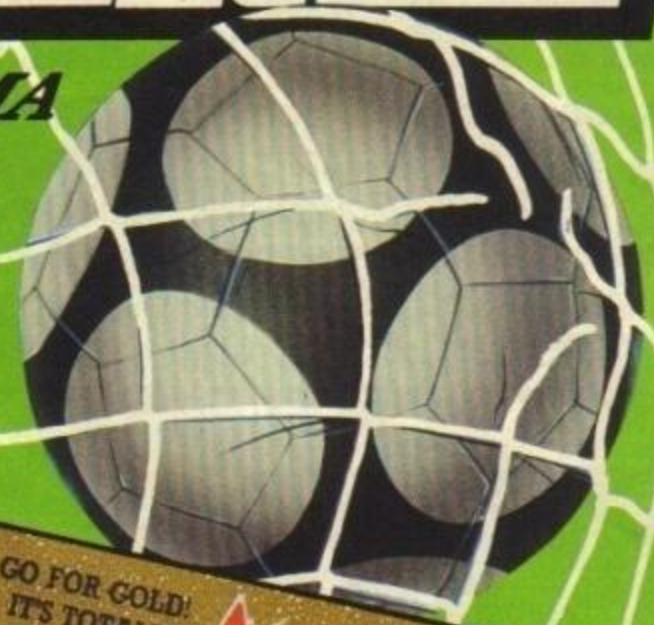


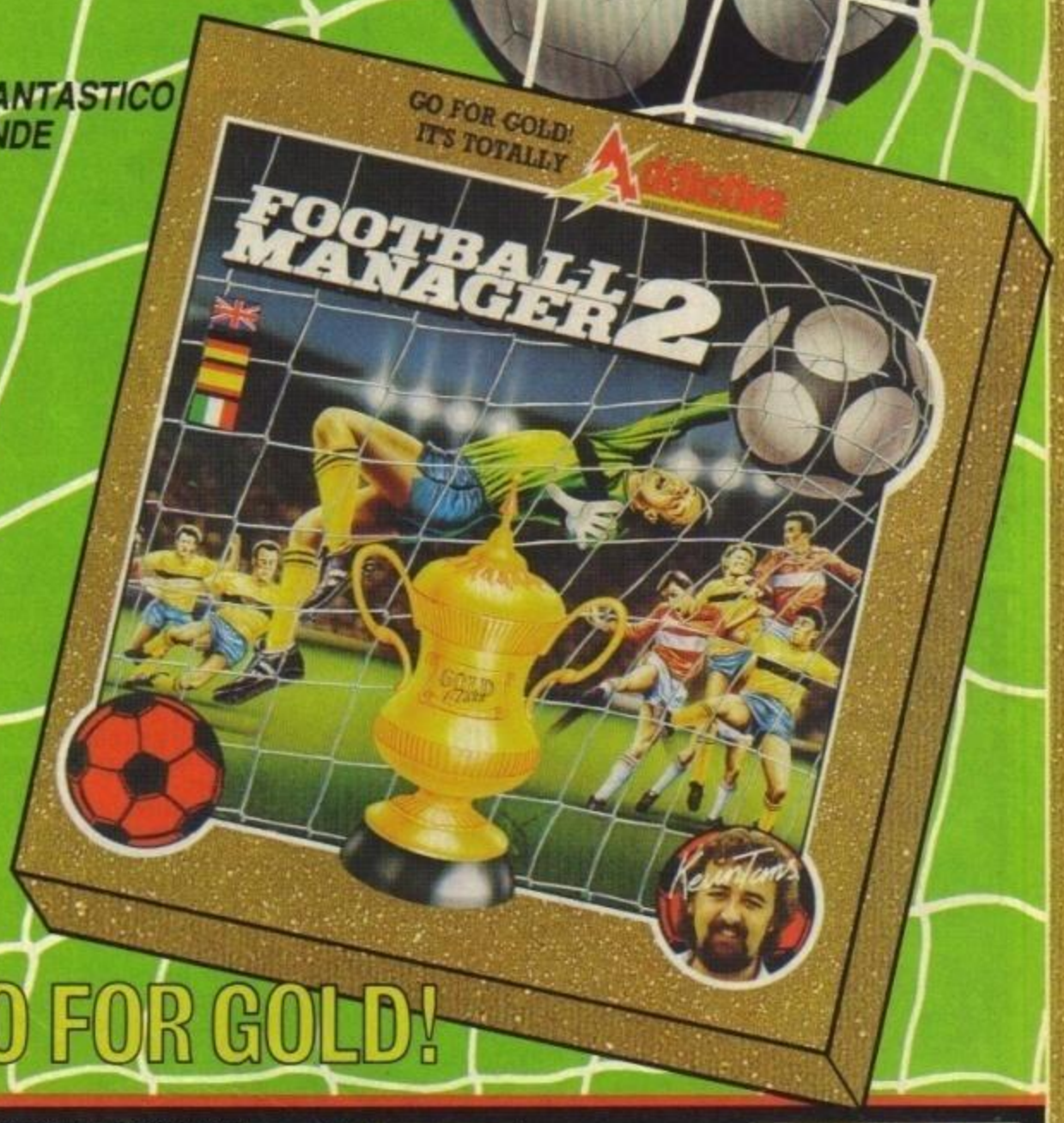
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL MANAGER 2

- *MANUALE E PROGRAMMA IN ITALIANO*
- *GRAFICA SPETTACOLARE*
- *AZIONE ILLIMITATA*
- *LA STAMPA DICE " E' FANTASTICO UN'ALTRA VOLTA GRANDE*

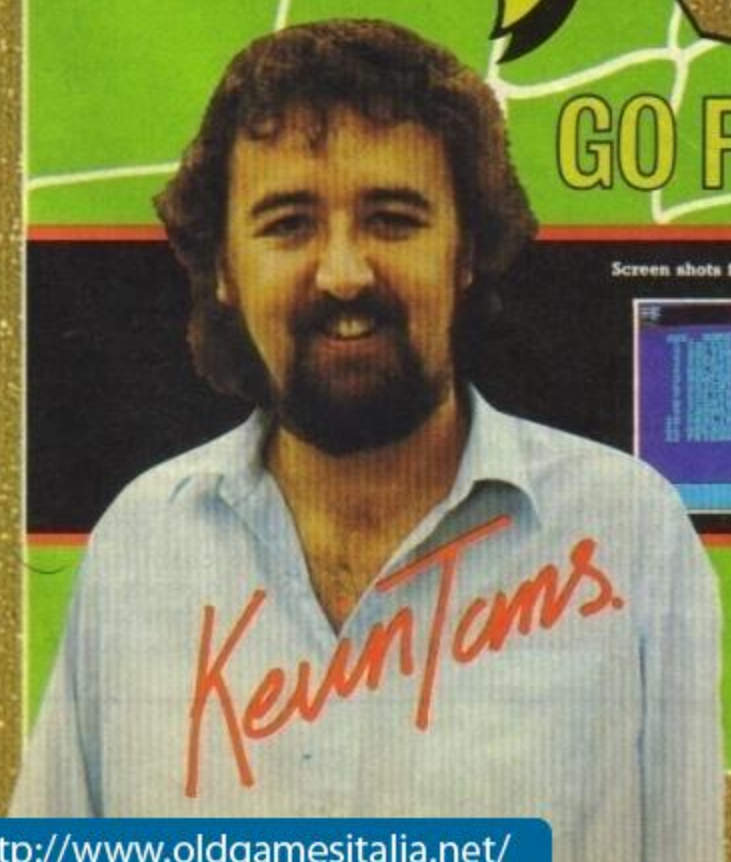




AMIGA/ST/PC	L. 39.000
CBM 64 cass.	L. 18.000
disco	L. 25.000

FOOTBALL MANAGER 2
non é solo un miglioramento di football manager - E' un altr
GENERAZIONE!

GO FOR GOLD!



Screen shots from Atari St system.

Addictive

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

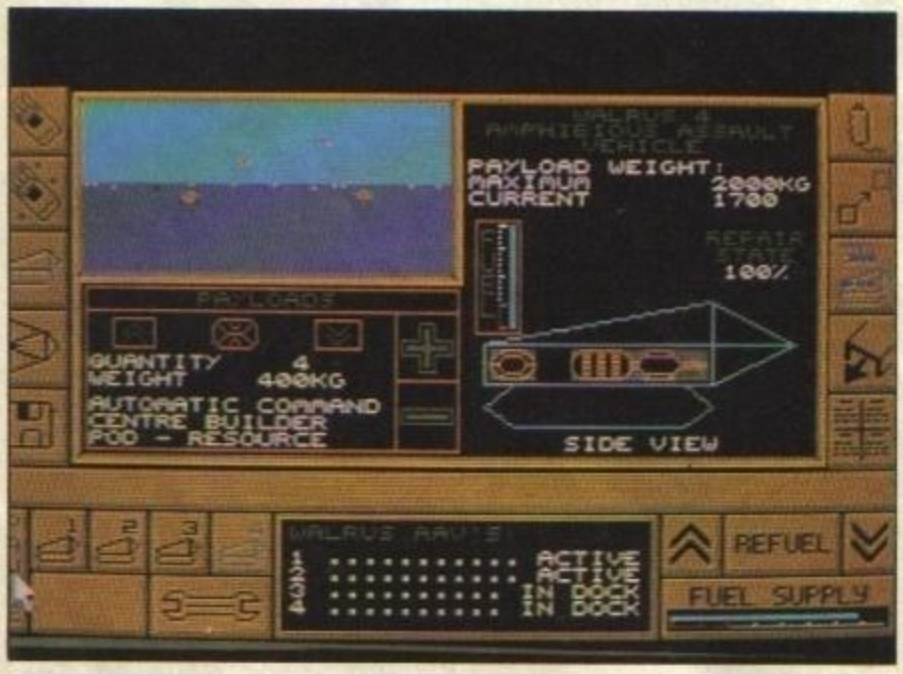
http://www.oldgamesitalia.net/

EPICO & STRATEGICO

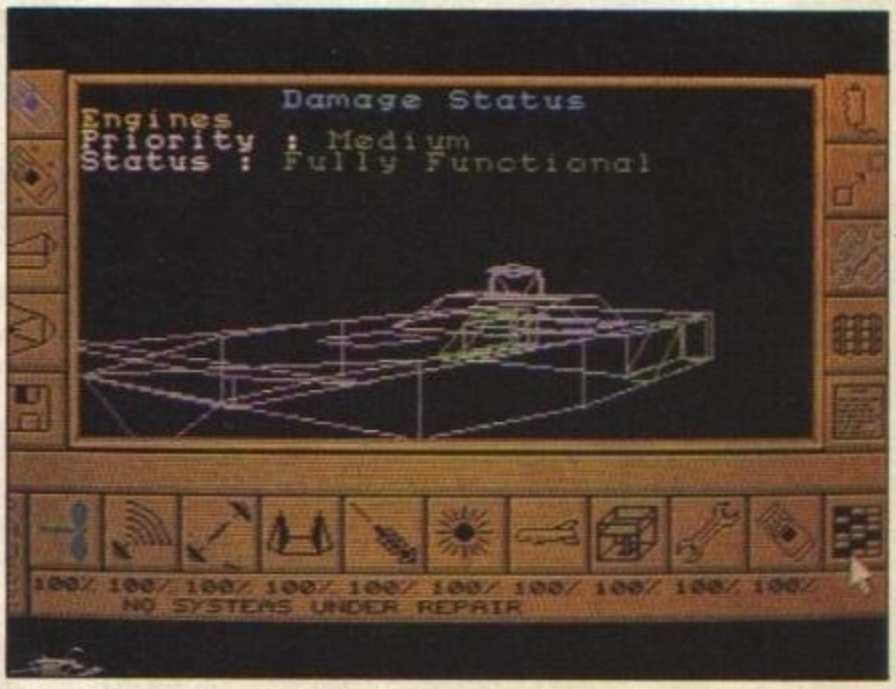
CARRIER COMMAND

Rainbird

Con precedenti come *Tank Duel* nelle versioni per Spectrum e Amstrad, *Starstrike 1* e *2*, *Starglider* e *Starfox* la **Realtime Software** è ormai leader nel campo delle grafiche animate 3D ad alta velocità e la loro ultima fatica su 16 bit, *Carrier Command*, è ormai diventata un classico.



E'il 2166 AD e il mondo è alle prese con una gravissima crisi energetica. I carburanti fossili sono vicini all'esaurimento e le potenziali conseguenze sarebbero catastrofiche, è così accolta come un miracolo l'improvvisa emersione di una serie di isole vulcaniche nell'oceano, una gigantesca fonte di energia che aspetta solo di essere sfruttata.
Per gestire questa benvenuta quanto inaspettata scoperta vengono inviate due portaerei, la Epsilon e la Omega costruite secondo nuovissimi criteri tecnologici e superautomatizzate, agli opposti confini di questo nuovo arcipelago. La loro missione: partendo da posizioni opposte, costruire sulle isole basi, riciclare e produrre materiali, eventualmente formare dalle 64 isole una sola gigantesca centrale energetica.
Come in ogni buon scenario di interessi mondiali, un gruppo terroristico, STANZA, ha superato i sistemi di sicurezza della portaerei Omega, il suo computer ne ha ora il totale controllo e richiede 15 bilioni di dollari come riscatto. Rifiutare il pagamento significherebbe la sistematica distruzione di tutte le isole e, di conseguenza, di tutta l'energia contenuta in esse.
L'unica soluzione è mandare Epsilon, sotto il controllo di un solo comandante a bordo, a combattere la sua controparte



▲ *Qui sopra e a sinistra alcune splendide immagini del gioco*

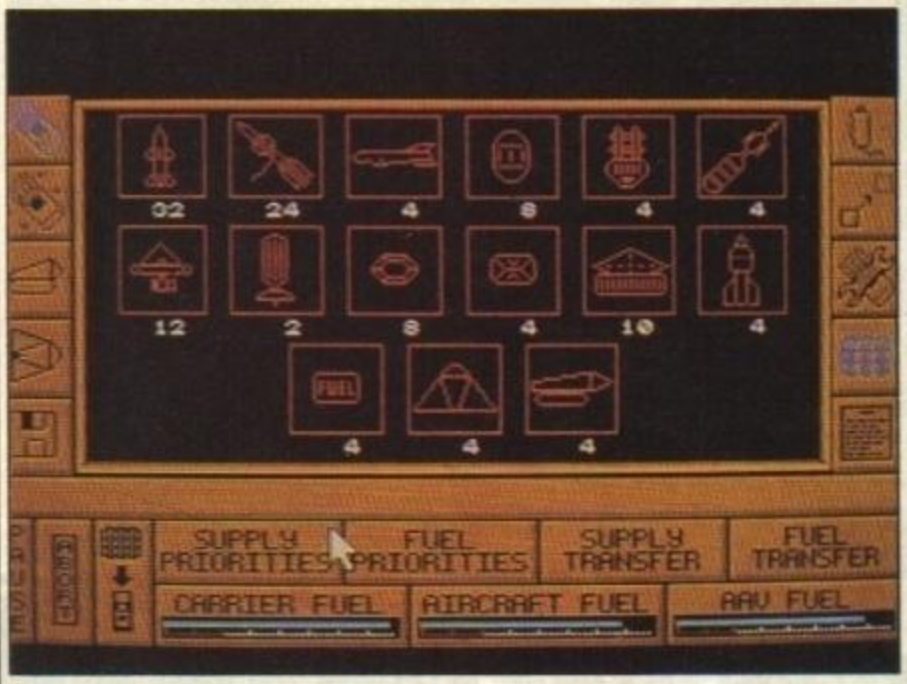
Omega controllata da computer e a questo punto entrate in azione voi.
Nella schermata di presentazione il comandante può scegliere il gioco strategico, nel quale la maggiorparte delle isole sono neutrali ed attendono di essere occupate, il gioco d'azione, una rapida introduzione con una rete di isole già definite sotto il vostro controllo, o una partita precedentemente salvata su disco.
La vostra portaerei è una vera e propria fortezza marina; i meccanismi di difesa comprendono delle sonde esca e navi teleguidate come difesa da attacchi missilistici mentrre in attacco può disporre di missili nave-superficie Hammerhead, laser di bordo, caccia Manta (l'equvalente futuro del Sea Harrier, un mezzo multiruolo capace di attacchi a terra, ricognizione e combattimenti aerei6 e i Walrus, carri anfibi usati per stabilire teste di ponte sulle isole nonchè per tentare di riconqustare isole nemiche.
Tramite uno schermo armamenti il Walrus può essere caricato con laser chimici, missili superficie-superficie (alla Starglider), unità di carburante, una Virus Bomb e ub Automatic Control Centre Builder (ACCB) per la costruzione di basi sulle isole. I Manta possono essere invece equipaggiati con missili aria-aria, cannoni laser, unità di comunicazione e grappoli di bombe (reminescenze dai raid di Dambusters).
La chiave del successo sta nella conquista delle 64 isole. La procedura standard per l'appropriamento di un'isola coinvolge l'impiego di un manta opportunamente equipaggiato con una unità di comunicazione a lungo raggio serva da esploratore e da altri Manta a segure armati per attacchi terrestri, usati per fornire l'effettiva copertura aerea. L'unità di comunicazione serve in effetti ad ampliare il raggio di portata della portaerei e quindi anche il raggio d'azione dei Manta e dei Walrus, ogni mezzo che superi la portata di Omega esplode.
Quando il ponte di comunicazione è stabilito e il primo manta circola al di sopra dell'isola intervengono i caccia armati a segure si lanciano sull'obbiettivo tentando di distruggere le difese antiaerea e anti-nave del nemico. Una volta distrutte si può inviare un Walrus armato coni una Virus Bomb da lanciare nel quartier generale nemico dell'isola, che ufficializza lo status dell'isola come vostra alleata.
Una volta conquistate, le isole si uniscono alla vostra rete e cominciano la produzione di materiali. Gli utilizzi di un'isola dipendono dal particolare tipo di centro di comando installato, se la base di un tipo sbagliato tiratela giù a colpi di cannone laser ed inviate un Walrus equipaggiato con un opportuno ACCB. L'ACCB una volta depositato costruisce un nuovo centro di comando ed un nuovo impianto che fornisce l'isola di un ben preciso scopo pro-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

duttivo. A seconda del tipo di ACCB le isole possono essere infatti utilizzate come centri di risorse (miniere per l'estrazione di nuovi materiali) centri di lavorazione (dove sono assemblati i componenti necessari alla portaerei tramite i materiali estratti in altre isole) o centri di difesa (per proteggere i punti chiave della rete creata con le isole conquistata dalla Epsilon).
Quando le scorte stanno per esaurirsi la Epsilon può fare ritorno all'isola di deposito per fare rifornimento. Mentre la portaerei fa rotta verso la base possono essere predisposte delle priorità di carico in modo in modo che l'equipaggiamento e il carburante siano pronti al trasferimento appena la nave giunge sull'isola.
Spazio a bordo permettendo possono essere caricati munizioni, carburante, Manta, Walruse ed altri equipaggiamenti. Se la Epsilon si allontana troppo dall'isola di rifornimento si può selezionare un'altra isola che ne faccia le veci, ogni equpaggiamento contenuto nel precedente deposito andrà però perduto.
Se la portaerei viene danneggiata il comandante può stabilire delle priorità di riparazione usando lo schermo di controllo danni. Più importante è il sistema danneggiato più alta sarà la sua precedenza di ripristino; sotto il 50% di efficienza un sistema cessa di funzionare.Anche l'attuale situazione della Epsilon influenza le priorità, ad esempio se si trova in fase di attacco contro un'isola verrà revisionato prima il sistema di attacco invece dei motori che non sono immediatamente richiesti.
Mentre sulla Epsilon fervono le riparazioni Omega continua a conquistare isole. L'unico modo per fermaerla è di occupare le sue isole, rallentando così l'espansione dei suoi territori ma soprattutto tagliando in questo modo energia e risorse all'avversario. Una volta stabilita una posizione di supremazia della vostra portaerei in termini di equipaggiamento, la Omega, invisibile sulla mappa tramite i suoi schermi difensivi, può essere scovata ed affrontata nell'ultimo, mortale scontro finale.
Dire che *Carrier Command* è complesso è estremamente diminutivo. Il gioco è ricco sia nei contenuti che nella complessità, è incredibilmente articolato e richiede l'intervento del giocatore su tutti i livelli, dal pilotaggio un manta alla protezione della tua rete dagli attacchi nemici, il tutto controllato da una interfaccia utente molto comoda una volta fata un po' di pratica. Basta qualche minuto di gioco per accorgersi di quanto tempo e quanti sforzi sono stati posti nella programmazione e nella grafica - non è un gioco di pura azione travolgente, ma i migliori giochi non lo sono mai.
Carrier Command è un capostipite destinato a cambiare gli attuali indirizzi del software e si pone al pari dei classici di tutti i tempi come *Elite, Knight Lore, Flight Simulator 2* e *The Hobbit.*

▼ *La ricerca di risorse è importante quanto il combattimento*



▼ *L'intercettazione di un velivolo dalla cabina del robot fighter*

AMIGA
Disco £ n.p.

Carrier Command è stato un gioco a lungo invidiato dai possessori dell'Amiga ed ha rappresentato la punta di diamante dell'ST il punto di vantaggio. Ora è giunto anche sul monitor dei commodoriani che potranno rifarsi dopo tanta astinenza.
La grafica solida 3D è disegnata ed animata altrettanto bene, veloce e fluida mentre il sonoro è stato ancora migliorato con l'aggiunta di diversi effetti sonori, come il rumore dei motori della portaerei come sottofondo e una breve musichetta nella schermata iniziale. Anche la velocità della portaerei è stata aumentata (come, del resto, sulle ultime versioni per ST).
La combinazione azione-strategia funziona molto bene, ha la stessa profondità e procura la stessa quantità di divertimento a lungo termine dell'ST, anche se fa rabbia che i programmatori non abbiano saputo trarre vantaggio dalla maggiore varietà di colori dell'Amiga.

GLOBALE: 97%

ATARI ST
Disco £ n.p.

Quello che fa di Carrier Command **un gioco veramente speciale è la combinazione di strategia e azione arcade, perfettamente equilibrata, associata ad una animazione con grafica solida in 3D che è al momento fra le migliori mai viste su un home computer (ad eccezzione naturalmente di** Zarch **sull'Archimedes, ma è come confrontare un Amiga ad un 64). Alcuni effetti sono di livello cinematografico in termini di fluidità dell'animazione e di qualità grafica. Un esempio di questa eccellente lavoro può essere visto durante il decollo di un Manta, quando la telecamera sul ponte della portaerei incontra il velivolo in partenza. In breve, la Rainbird ha colpito ancora, portandoci un raro esempio di abilità di programmazione che diventerà quasi certamente IL gioco dell'anno.**

GLOBALE: 98%

Quello che fa di Carrier Command **un gioco veramente speciale è la combinazione di strategia e azione arcade...**

ALTRE VERSIONI

Sappiamo di versioni per Spectrum (compresa quella su dischetto per il Plus 3), per Amstrad CPC, Commodore 64/128, MacIntosh, PC MS DOS e Amstrad PCW, ma non sappiamo quali siano state effettivamente importate.

http://www.oldgamesitalia.net/

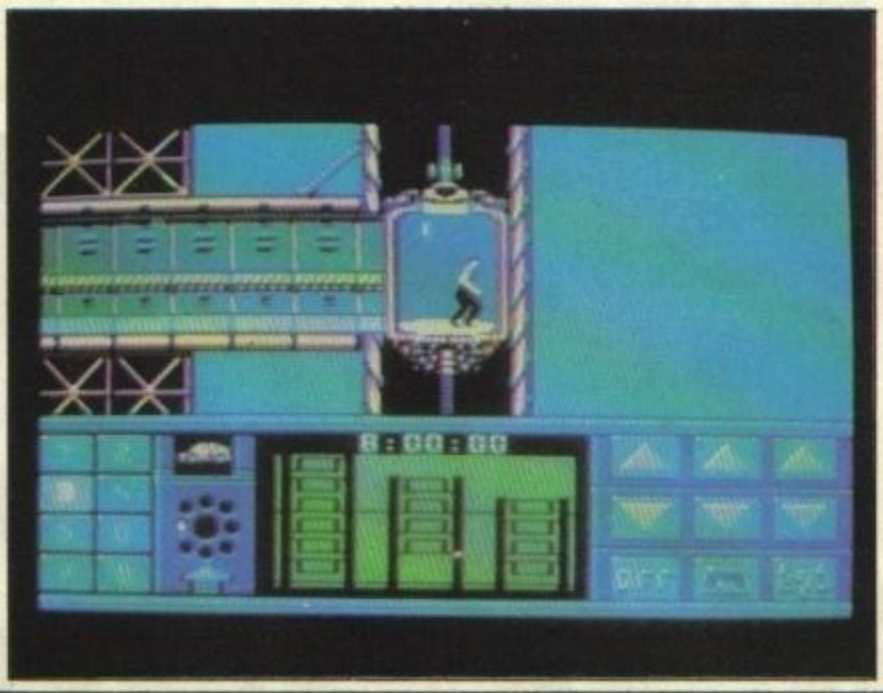
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPOSSIBLE MISSION II

Epyx

Dopo le versioni per Atari ST e PC provate il mese scorso, avevamo atteso con una certa ansia quella per Commodore Amiga, cosicché quando il gioco è stato caricato nel computer c'era praticamente tutta la redazione ad assistere all'evento.
Il volume, naturalmente, era al massimo, e la macchina fotografica aspettava solo di catturare le immagini del gioco.
Con una lenta dissolvenza lo creen del C64 è apparso sul video dell'Amiga, accompagnato da una decente musica di caricamento: fino a qui le cose non erano affatto eccezionali. Quello che invece ha colto tutti di sorpresa è stata la frase digitalizzata di Elvin Atombender, seguita dalla sua risata satanica — ma l'Amiga ci ha purtroppo abituati anche a cose ben più eccezionali, viziandoci.
Il gioco è poi iniziato, e subito abbiamo fatto correre il nostro agente lungo i corridoi, per sentire il rumore dei passi sull'impiantito metallico del pavimento... era più realistico quello del C64, credetemi. Quanto poi al suono degli ascensori, siamo lì. L'unico tocco originale è stata la breve nota d'atmosfera nel passaggio fra uno screen e l'altro (sembrava quasi di vedere un film), perché neanche il grido disperato di 4125 in caduta libera era come ce lo saremmo aspettati.



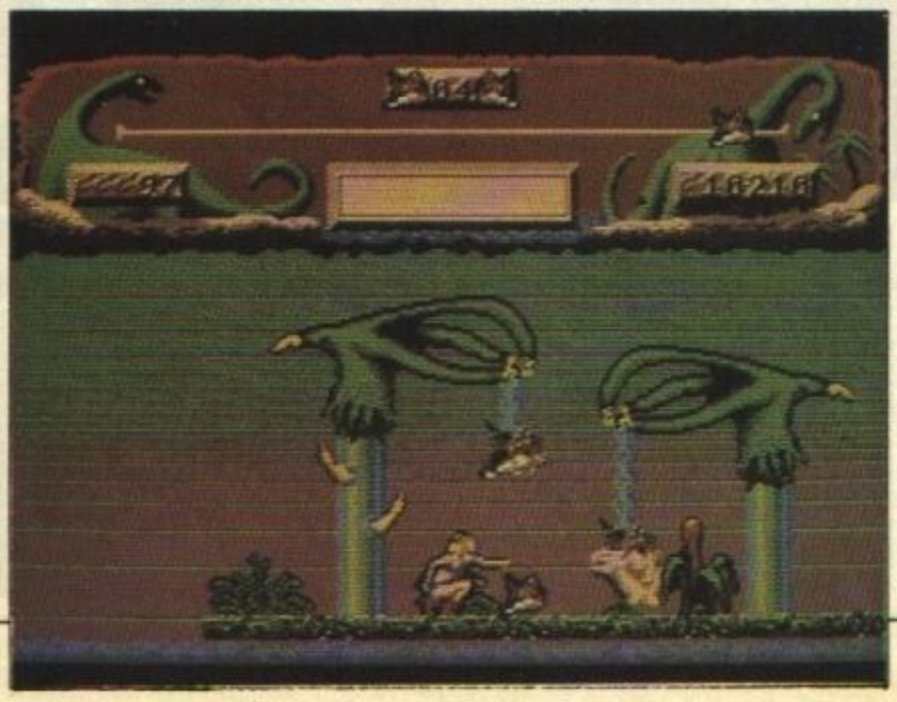
La grafica? Lo so che siete tutti in ansia per la grafica, ma calmatevi: non si può dire che si tratti della solita — dannata — semplice trasposizione dall'ST all'Amiga, ma ci passa poco. I colori sono stati utilizzati discretamente, ma l'animazione è TROPPO rallentata rispetto persino alla versione per C64.
Noi di TGM non accettiamo compromessi quando si tratta di versioni Amiga, per cui dopo l'84% del PC e l'85% dell'ST nella recensione dello scorso numero, non ce la siamo sentita di premiare un così debole sforzo da parte dei programmatori. Se comunque avete buttato via il vecchio C64 nell'acquistare l'Amiga e vi sentite un po' nostalgici, fate pure questo sacrificio e godetevi il seguito di un classico che ha fatto storia.

Amiga:
GLOBALE 83%

VIXEN

Martech

La recensione di questo gioco per ST è apparsa sullo scorso numero, e fino all'ultimo momeno eravamo indecisi se riproporne una prova su strada: dopo numerose discussioni, però, l'ottimo utilizzo che è stato fatto della scheda EGA nella versione per PC ci ha convinti a riparlarvi del programma.
La struttura del gioco è rimasta identica a quella della versione originale: Vixen, digitalizzata dalle morbide forme di Corinne Russell, corre attraverso paesaggi a scrolling orizzontale contro un limite di tempo, eliminando a colpi di frusta dozzine di nemici e raccogliendo delle teste di volpe lungo la strada.
Una volta che sono state prese abbastanza teste, alla fine del livello in corso appare un quadro bonus nel quale Vixen si trasforma in una volpe (in una sequenza animata stupendamente) e scende nel sottosuolo, dove deve cercare una Megafrusta e quanti più gioielli possibile prima che finisca lo stretto limite di tempo.
Alcuni dei gioielli fanno da moltiplicatori del punteggio alla fine di ogni livello - ma vengono perduti insieme alla vita durante la quale sono stati raccolti - mentre la Megafrusta è essenziale per sopravvivere nei livelli avanzati, dove i mostri che si incontrano sono veramente dei duri.
Di tutte le versioni che abbiamo potuto vedere, questa è quella che sfrutta meglio le potenzialità della macchina su cui gira. Una delle cose più impressionanti è la qualità della digitalizzazione di miss Russell e dell'animazione di ogni elemento del gioco.
A parte l'assenza dei cieli brillanti dell'ST, le due versioni sono virtualmente identiche, ed il PC si produce addirittura in un coraggioso tentativo di musica.
La giocabilità è purtroppo debole come nelle altre versioni a sedici bit - sepecialmete perché se non avete un joystick IBM dovete giocare sulla tastiera. Nonostante questo, Vixen rimane un eccellente esempio di quel che può fare un PC quando viene sfruttato decentemente. I nostri complimenti alla Martech per la evidente cura presa in ogni elemento di questa raccomandabile conversione.
Si era tanto parlato, però, del fatto che l'eroina di Vixen fosse una figura digitalizzata della ragazza sul manifesto, per cui almeno sull'Amiga attendevamo con ansia una gentil fanciulla dalle forme sinuose per guardarla correre con grazia 'volpina' di schermo in schermo: quello che ci siamo ritrovati davanti è stata la versione ST che — chissà come — riusciva a funzionare anche nel nostro Amiga 500. Misteri delle conversioni su computer! Il sonoro è comunque notevolmente migliorato, a forse anche lo scrolling (in ogni caso la differenza non è così evidente), ma la definizione grafica ed i colori rimangono gli stessi della versione Atari (persino nello screen digitalizzato del caricamento, quello che riproduce Corinne Russel). Dopotutto, neanche nella sua versione a 8-Bit Vixen era particolarmente eccezionale.



▲ *Qui sopra, la versione per PC; sotto, quella per Amiga*

Amiga:
GLOBALE 61%
PC:
GLOBALE 72%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONVERSIONE ST/PC->AMIGA

BIONIC COMMANDO

GO!

Fino ad ora un grosso successo in tutte le sue conversioni, su ST ha infatti preso un buon 91% nel primo numero di TGM e col Commodore 64/128 è diventato gioco caldo con 90% su Zzap!
Come nelle altre versioni, nel gioco per Amiga il nostro eroe dai capelli a spazzola (maniaco militarista forse) è impegnato in una corsa contro il tempo, attraverso cinque diversi livelli in multicaricamento, per raggiungere il livello finale del silo e fermare il lancio del missile "del Giudizio Universale". Ogni livello è formato da diverse piattaforme e il braccio telescopico del commando serve da scala per raggiungerle. Mentre il nostro eroe si altalena alla "Tarzan" fra baratri e piattaforme deve anche tenere d'occhio soldati di pattuglia e kamikaze, api assassine, bipodi ed elicotteri.
Sei armato di un'arma standard a fuoco rapido, non molto potente (servono infatti diversi colpi per distruggere i kamikaze) ma se ne trovano di pi` massiccie lungo la via.
La versione per Amiga è un'altra di quelle conversioni di un gioco per ST riportata pari pari, compreso lo scrolling sfarfallante.
Comunque, a parte lo scrolling, é una fedele conversione dell'arcade che riesce a riportare anche sul vostro monitor quell'azione di gioco tanto insolita quanto coinvolgente. C'è da considerare che — forse — l'unica versione che riesce a riprodurre abbastanza bene le musiche dell'originale da sala è proprio questa.

Amiga:
GLOBALE 81%

▼ *La versione di* **Bionic Commando** *sul Commodore Amiga*

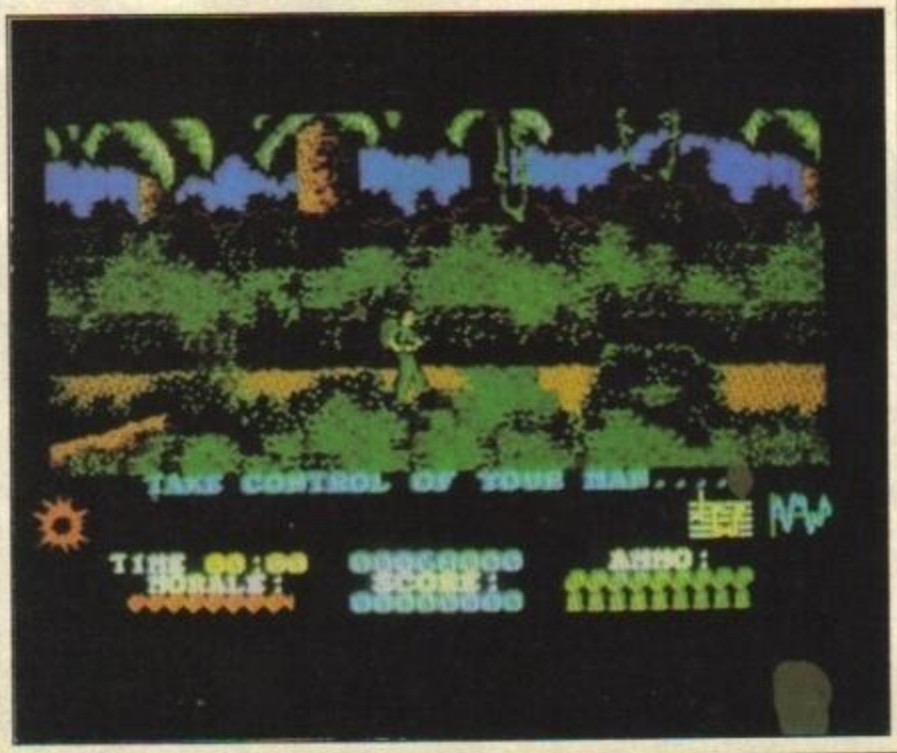
CONVERSIONE ST/PC->AMIGA

PLATOON

Ocean

Quando credevate tutti che ormai si fosse dissipata la 'moda del Vietnam', ecco arrivare 'Good Morning Vietnam' nei cinema e '19' sui computer a 8-Bit. Come si dice: l'erba cattiva non muore mai...
Quando la versione di Platoon fece la sua apparizione — ormai un secolo fa — sui computer a 8-Bit, sulle riviste di videogiochi fu un'esplosione di mappe, trucchi, strategie e POKE: indice questo di un gradimento particolare da parte dei videogiocatori.
Niente da dire, come 'spin-off' Platoon aveva avuto successo, e la sua complessità aveva soddisfatto anche i più esigenti.
A circa sei mesi di distanza vennero fuori — e qui parliamo di un mese fa — le versioni per i 'fratelli maggiori' (PC e Atari ST), con grafica lievemente più elaborata e qualche decente effetto sonoro.
Ora è la volta dell'Amiga, ad opera di Sean Pearle e Colin Gordon per quanto riguarda la programmazione del gioco, mentre la mano di Sharon Beattie ha realizzato la parte grafica e l'ormai famigerato David Witthaker la parte audio.

Il gioco riprende naturalmente lo stesso schema dell'originale, coi sei livelli ambientati in situazioni differenti: il labirinto di vegetazione della jungla vietnamita, con tutte le sue trappole mortali ed i cecchini pronti a farvi saltare le cervella, le capanne del villaggio e la botola nascosta in una di esse, attraverso la quale si accede al livello successivo — il terzo — coi tunnel in soggettiva pieni di feroci vietcong. Dopodichè si passa alla ricerca del riparo ed allo scontro finale col Sergente impazzito.
Witthaker non si è sforzato molto: la musica, sebbene piacevole (un brano digitalizzato dall'originale, no?) dura pochissimo: a voler fare le cose in fretta si spreca memoria e non si arriva a molto...
La parte grafica non è (Aaarggh!) di molto superiore all'ST, e l'azione si svolge con un ritmo a volte insopportabilmente frenetico rispetto alla versione 8-Bit.
La cosa che risolleva un po' il morale è la splendida confezione, che anche in questo caso contiene la foto di gruppo della squadra di eroi al completo, l'audiocassetta col brano 'Tracks of My Tears' e le complete istruzioni. Siamo al solito discorso: se non lo avete mai giocato, vi piacerà. Se invece avete già provato qualche altra versione, non aspettatevi molto.



Amiga:
GLOBALE 78%

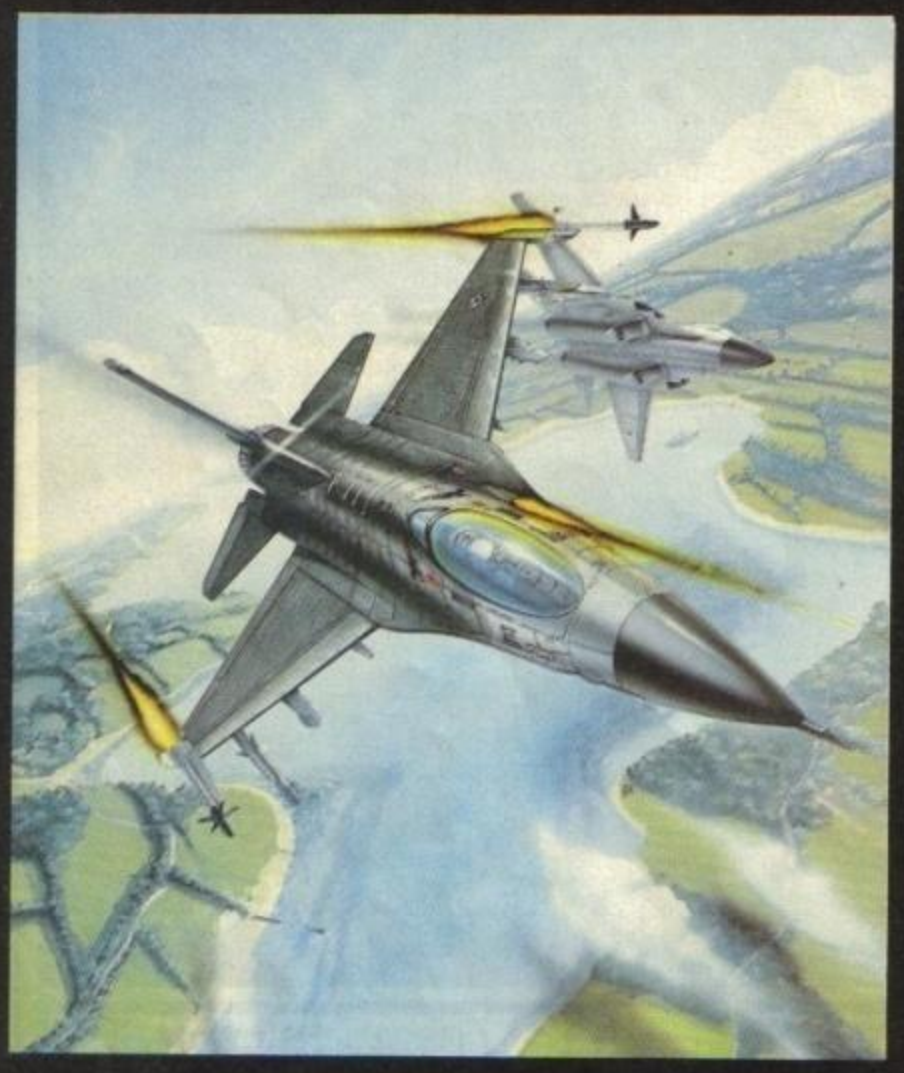
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRROR Soft

Disponibili per ATARI ST e per Amiga: **L. 39.000**



SKYCHASE

the final test .....

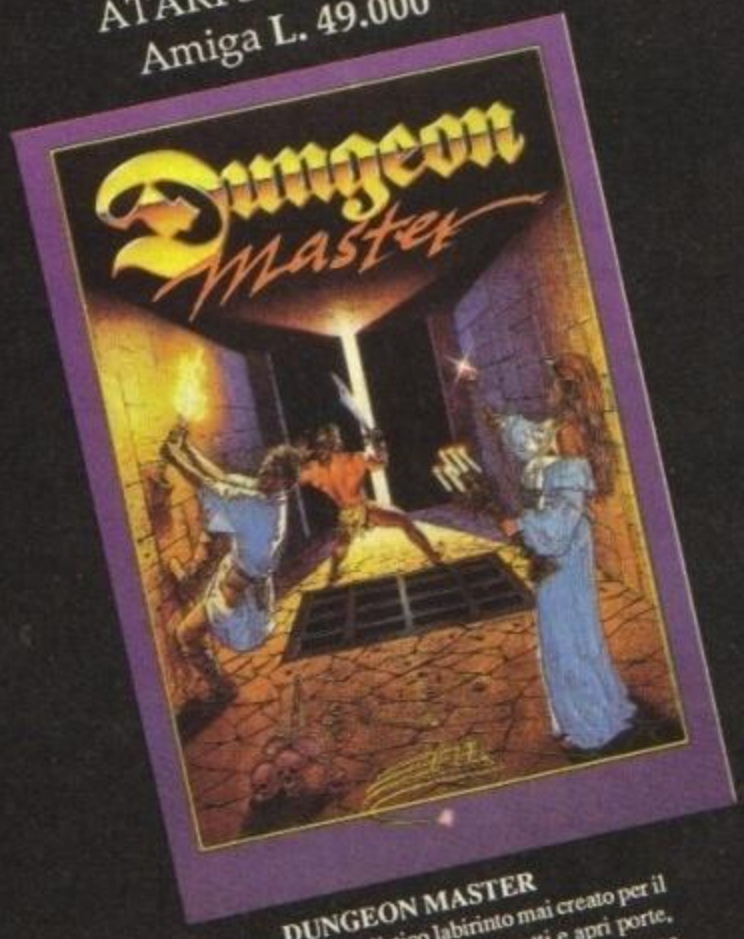
The final test... il combattimento aereo per tutti gli amanti delle simulazioni. Fedele al modello USAF, puoi scegliere fra i più famosi aerei da combattimento. Con le sue caratteristiche ridefinibili, hai una serie infinita di possibilità per combattere contro il tuo avversario. Puoi scoprire cosa realmente accade quando la velocità di un MIG - 31 Foxhound incontra l'agilità di un F-16 falcon - mentre ti trovi ai controlli di ambedue!

CARATTERISTICHE

- **7 diversi veicoli tra cui scegliere**
- **Fantastici effetti sonori**
- **Caratteristiche ridefinibili come rifornimento munizioni, G-Forces, area di gioco e molte altre.**
- **Opzioni uno/due giocatori**
- **5 livelli di abilità**

ATARI ST **L. 49.000**
Amiga **L. 49.000**

CBM64 disc. **L. 29.000** Amiga **L. 59.000**



DUNGEON MASTER
Il più realistico labirinto mai creato per il software. Raccogli oggetti e apri porte, dall'altra parte puoi trovare un tesoro ma anche brutte sorprese. Scegli i tuoi compagni, avrai bisogno di loro per sopravvivere...

Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casci

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAC

(ST Adventure Creator)

Incentive, per Atari ST - Disco £ 79.000 (Man. in Italiano)

The Pawn è stata la prima avventura a sfruttare appieno le potenzialità dell'interfaccia utente dei computer a 16-bit, sebbene io riesca ad avocare il ricordo di *Zkul*, della Talent, la cui atmosfera e trama avevano uno spessore ben maggiore — sfortunatamente, questa mancava dei 'crismi' fondamentali che hanno caraterizzato e caratterizzano l'opera della Magnetic Scrolls. Sareste capaci di realizzare un simile capolavoro? Impossibile, dite? La **Incentive** è convinta invece che potreste riuscirci, semplicemente utilizzando il loro nuovo *ST Adventure Creator* (STAC).

▲ *Una simpatica immagine dall'avventura* Shymer

L'albero genealogico dello STAC va molto addietro nel tempo (circa quattro anni!), all'epoca in cui ebbi occasione di vedere la prima versione (il *Graphic Adventure Creator*, o GAC) sull'Amstrad CPC. Il solo fatto di aver provato un simile programma mi convinse ad investire i miei sudati risparmi nella macchina che lo faceva girare — un eccellente esmpio di 'Il Software vende il Computer'. A quell'epoca *The Quill* girava già da un bel po' sullo Spectrum (assieme all'*Illustrator*), per poi divenire — dopo una serie di mutazioni successive per mezzo di 'add-on' come *The Patch* e *The Press* — il *Professional Adventure Writer* (conosciuto — sì, avete indovinato — come PAW), con una versione anche per l'Amstrad, il C64 (ed anche altre macchine un po' meno fortunate). Nel frattempo, il GAC veniva trapiantato sullo Spectrum. Tali utility furono (e sono in un certo senso ancora oggi) responsabili della nascita di svariate avventure (centinaia in Gran Bretagna!) di diversa qualità e spessore.

Lo STAC e le altre utiliti del genere (conosciute come 'generatori di avventure') sono un misto di database e Sistema Esperto. Diversamente da un database, tuttavia, l'utente (giocatore) non è in grado di esaminare il contenuto dell'archivio — come in un Sistema Esperto, il giocatore si ritrova ad attraversare le ramificazioni di un sistema 'ad albero'. La prima 'stanza' o luogo rappresenta il punto di partenza, dopodiché la scelta direzionale del giocatore conduce al livello successivo, il quale possiede particolari diramazioni che conducono ad altri livelli dotati a loro volta di particolari diramazioni...

La creazione di un gioco di avventura è soprattutto una questione di 'progettazione' — correre a casa con la vostra copia fresca di STAC tuffandovi direttamente sulla tastiera è una grossa tentazione, dato che il programma è molto facile da comprendere e da utilizzare sin dall'inizio. Ma tale tentazione deve essere vinta a tutti i costi! Comunque, non appena avrete davanti a voi una bella catasta di fogli pieni di appunti, il divertimento può avere inizio. L'inserimento di tutti i dati inerenti all'avventura viene reso il meno doloroso possibile nello STAC, a partire dall'inserimento della parole di base che il programma dovrà comprendere durante il gioco e in base alle quali dovrà reagire di conseguenza di volta in volta. Oltre alla piccola avventura esplicativa utilizzata per illustrare i punti salienti del manuale, lo STAC viene venduto con un comodissimo 'startup file' (file di partenza) nel quale sono già inserite le parole di uso più comune come Nord, Sud, Prendi, Inventario e così via, fortunatamente già tradotte (come il manuale, del resto) nella versione italiana del programma. Questo vi risparmierà di doverle inserire da voi. Dato che lo STAC verifica ogni parola inserita prima di accettarla, avrete bisogno che vocaboli siano presenti quando immetterete i dati.

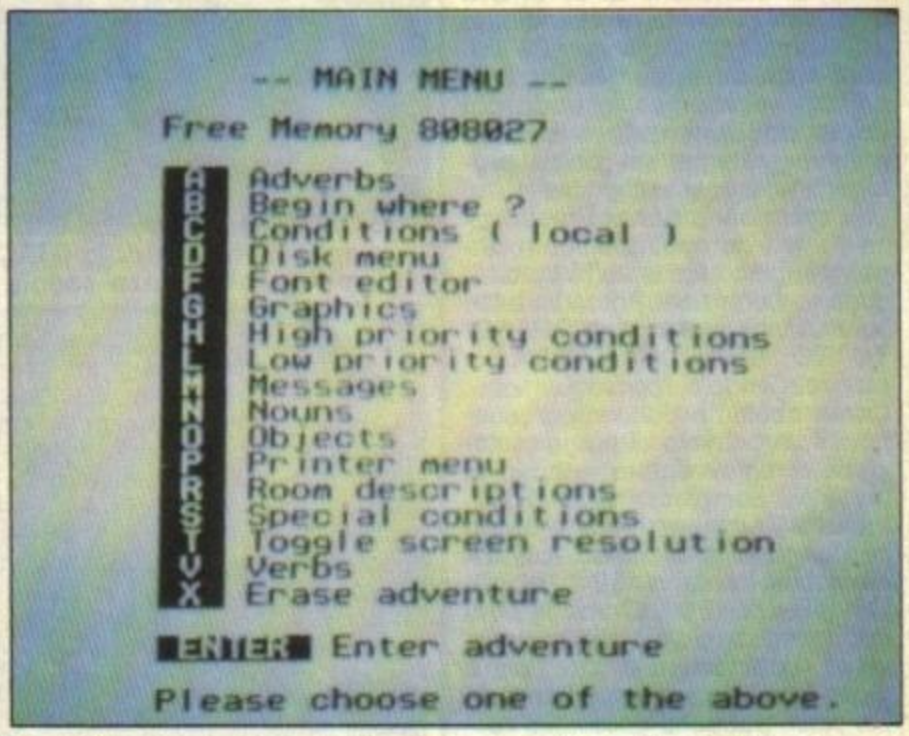
Probabilemente la caratteristica più importante di qualsiasi utility è un manuale decente, e nel caso dello STAC esso è molto accurato, e copre tutto quello che dovreste sapere, oltretutto nel giusto ordine sebbene messo in una forma piuttosto 'rapida'. L'indice in fondo al manuale, oltretutto, è molto ben realizzato, e permette un uso successivo alla stregua di una 'guida rapida di riferimento'. Sebbene sia presente tutto quello di cui avete bisogno, mancano un sacco di particolari, i quali vanno scoperti dall'utente attraverso un po' di sano logorìo cerebrale — come la maggior parte dei linguaggi, lo STAC richiede una certa quantità di tempo prima di rivelare tutti i suoi segreti, e posso già intravedere, nei mesi che seguiranno, un buon mercato per tutti i 'trucchetti' che sicuramente verranno alla luce con la diffusione e l'uso del package.

DESCRIZIONI ED OGGETTI

Una volta caricato in memoria il file di 'startup', potete passare alla battitura delle descrizioni inerenti ad ogni luogo dell'avventura. Nel farmo (in modo '40' o '80 colonne'), potete inserire dei particolari comandi che possono influenzare il punto in cui il testo della descrizione verrà stampato, il cambiamento dei colori oppure, tanto per fare un altro esempio, provocare il suono di un 'beep' nel momento in cui la descrizione appare sullo schermo. Insieme alla descrizione delle 'stanze' (potete definire sia la versione 'prolissa' — verbose — che quella breve — brief), dovete fornire allo STAC i coollegamenti dei vari luoghi, ed anche il numero dello screen associato ad ognuna di essi, se esiste, in modo che questo venga disegnato quando il giocatore giunge in quel luogo dell'avventura; e bisogna anche decidere quali saranno i collegamenti condizionali, in modo che, ad esempio, non è possibile attraversare porte chiuse a chiave finché non si è in possesso di quest'ultima.

A questo punto le descrizioni dei luoghi ed il vocabolario di base possono già consentire di fare un 'giro di prova' del gioco esplorando il paesaggio, sebben, ovviamente, non accada ancora nulla di particolare. A questo punto si aprono diverse possibilità: potete inserire altre parole nel vocabolario (verbi, complementi ed avverbi), definire messaggi (del tipo 'NON PUOI FARLO') oppure potete passare alla creazione di alcuni oggetti.

Agli oggetti viene attribuito un numero unico (in effetti, due oggetti possono avere lo stesso numero se desiderate che un oggetto possa essere chiamato con nomi diversi: 'Il Corriere della Sera', o 'Il Corriere' oppure 'giornale' per esempio — comunque andateci cauti!) ed un peso specifico in modo da fissare un limite per il giocatore nel trasporto degli oggetti.



▲ *Il Menu principale dello STAC, semplice ed immediato*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO AL CONDIZIONALE

Sebbene a questo punto si possa già fare di più nella vostra piccola avventura di prova, la cosa diverrebbe abbastanza noiosa se il tutto dovesse limitarsi a prendere e lasciare degli oggetti. La vera linfa del gioco sta negli enigmi di fronte ai quali il giocatore si troverà e la manipolazione degli oggetti incontrati durante il gioco. Queste azioni vengono gestite da diversi generi di condizione, o test se preferite, applicati dallo STAC alle istruzioni del giocatore ed alle varie situazioni in cui questi si troverà.

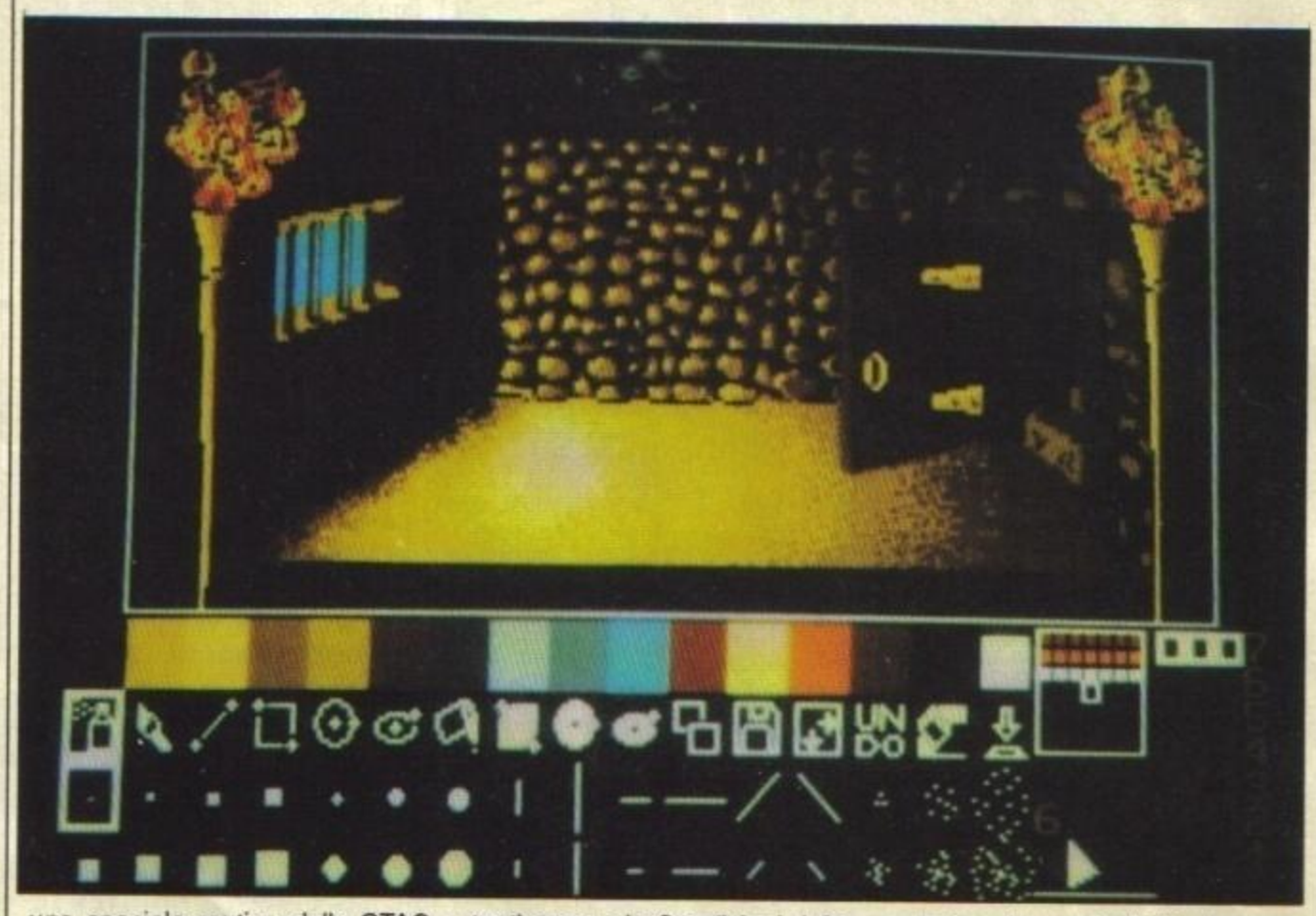
Il primo tipo sono le Condizioni Locali (Local Conditions). Queste si riferiscono, come avrete certamente intuito, a particolari luoghi dell'avventura, e vanno a coprire situazioni riscontrabili soltanto in quel determinato luogo e non nel gioco in generale (come il fatto di controllare se il giocatore ha, per esempio, scoperto la porta segreta nascosta dietro le tende di una stanza). Le Condizioni ad Alta Precedenza (High Priority Conditions) si riferiscono all'avventura nella sua globalità, e controllano ad esempio se il giocatore è ancora vivo, se la sua lampada è ancora accesa, se la coda del drago addormentato è stata o meno pestata per sbaglio dal protagonista, e così via.

Le Condizioni a Bassa Precedenza (Low Priority Conditions) entrano in gioco (scusate la battuta) dopo le Condizioni Primarie; esse controllando input come PRENDI TUTTO, ESAMINA IL DRAGO etc., reagendo di conseguenza.

Come abbiamo detto rappresentano il vero lavoro di programmazione di un'avventura, e sono la parte più complessa dello STAC. Inserite linea per linea e luogo per luogo, si presentano sotto l'inevitabile forma di 'SE... ALLORA' ('IF... THEN'). Come in ogni buon linguaggio di programmazione, questo tipo di struttura è molto facile da seguire. Un esempio tipico potrebbe essere: *if verb* 'get' *and noun* 'all' *then getall wait*. In questo caso, il giocatore ha digitato GET ALL (PRENDI TUTTO), il che ha fatto scattare una speciale routine dello STAC chiamata, abbastanza saggiamente, Getall (che semplicemente esegue tale azione, cioè cerca di prendere tutti gli oggetti presenti nel luogo corrente). 'Wait' (aspetta) ordina semplicemente al programma di attendere l'istruzione successiva. Sebbene l'esempio appena fatto si riveli molto semplice, le Condizioni diventano sempre più complesse man mano che gi enigmi e le situazioni richiedono una maggiore elaborazione da parte dello STAC.

Infine, i nostri dati possono essere influenzati da Segnalini (Markers) e Contatori (Counters) che in un'avventura sono importanti quanto le Condizioni. I Segnalini (ce ne sono 512) possono trovarsi in 'on' o in 'off', a seconda se una certa azione è stata intrapresa o meno dal giocatore — ad esempio, si può mettere in 'on' un Segnalino se una porta è chiusa a chiave, azzerandolo ('off') quando il giocatore riesce ad aprirla. i Contantori (anche questi 512), vengono utilizzati per conservare dei valori numerici, come la quantità di oro trovata o il numero di passi del giocatore sopra un letto di carboni ardenti.

▼ *La fase di realizzazione di uno screen, in questo caso tratto dall'avventura dimostrativa*

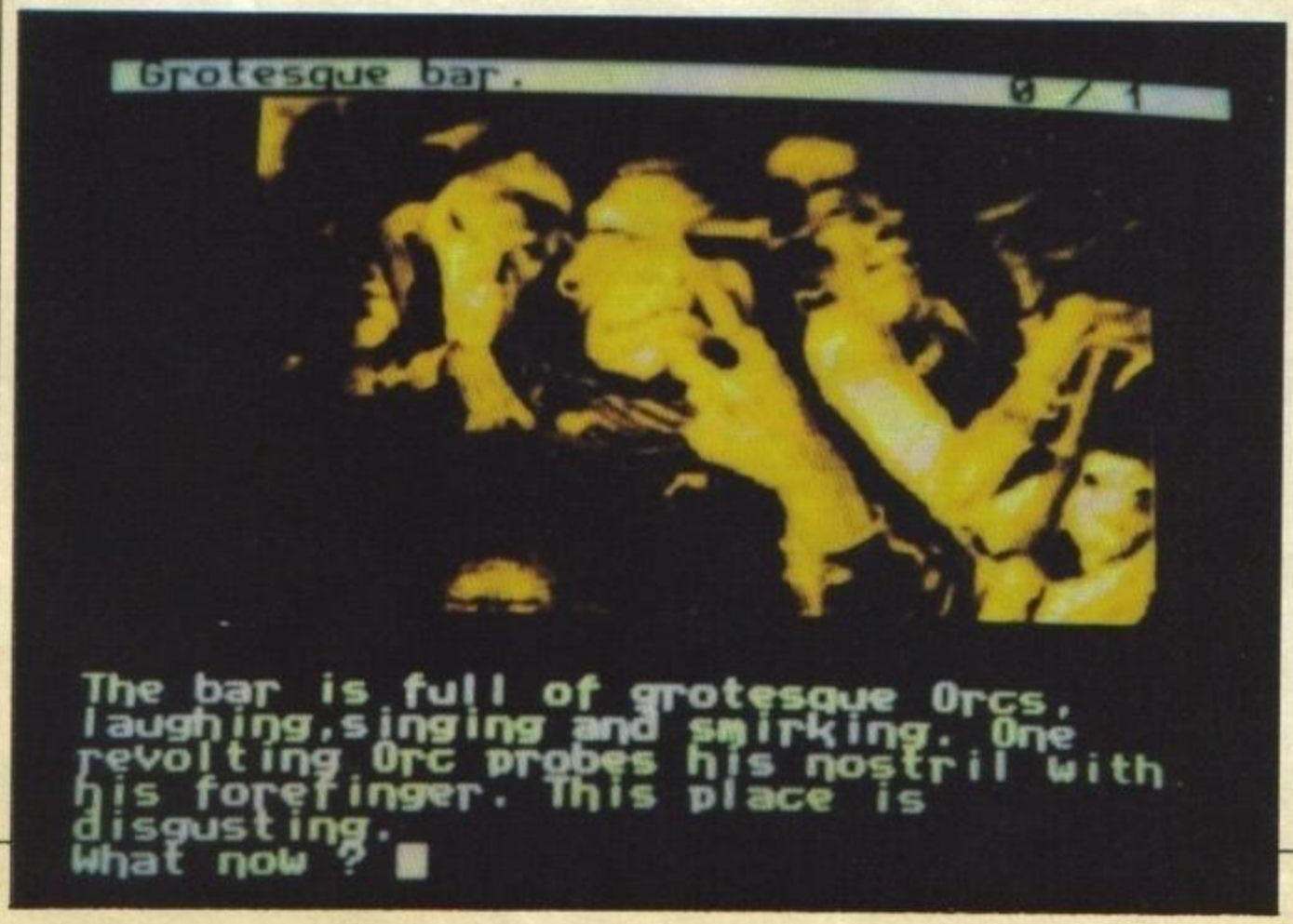


La bellezza di questa utility consiste nel fatto che è possibile verificare immediatamente ogni dato inserito e gli effetti che esso ha sul gioco, giocandola in modo 'test'. Servendosi dell'opzione Begin Where? (Dove Iniziamo?) del Menu per modificare il luogo iniziale, una avventura di prova può essere verificata in qualsiasi punto. L'intero processo di immissione dei dati e della loro verifica è molto veloce e (almeno penso!) esente da errori.

GRAFICA E TESTO

Una volta inseriti tutti i dati, potete comninciare a dare sfogo al vostro senso artistico. Ho fatto cenno alle immagini e, in effetti, questa è stata la ragione principale dell'esistenza di un simile programma quando è apparso la prima volta sul mercato. Accedendo al Modo Grafico (Graphic Mode) dal Menu ci si ritrova di fronte allo schermo del disegno. Veloce nell'uso, esso è dotato dei più noti strumenti come pennelli, spray e matite, ognuno dei quali può essere di diversa misura e basato su un particolare fondino (pattern o textures). C'è una routine di 'fill' (riempimento di aree chiuse), oltre a cerchi, ovali, e così via. Nella parte destra dello schermo di disegno è presente un riquadro di 'zoom' che consente un ritocco particolareggiato dell'area sulla quale è posizionato lo strumento di disegno attualmente in uso. Sebbene si possano realizzare delle belle immagini attraverso questo 'tool', il suo uso più importante è l'importazione di immagini in formato *Neochrome* o *Degas*. Per esempio, utilizzando il tool dello STAC non è possibile inserire del testo in un disegno — uno

▼ *Un bellissimo screen tratto dallo 'slide show' dello* STAC



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

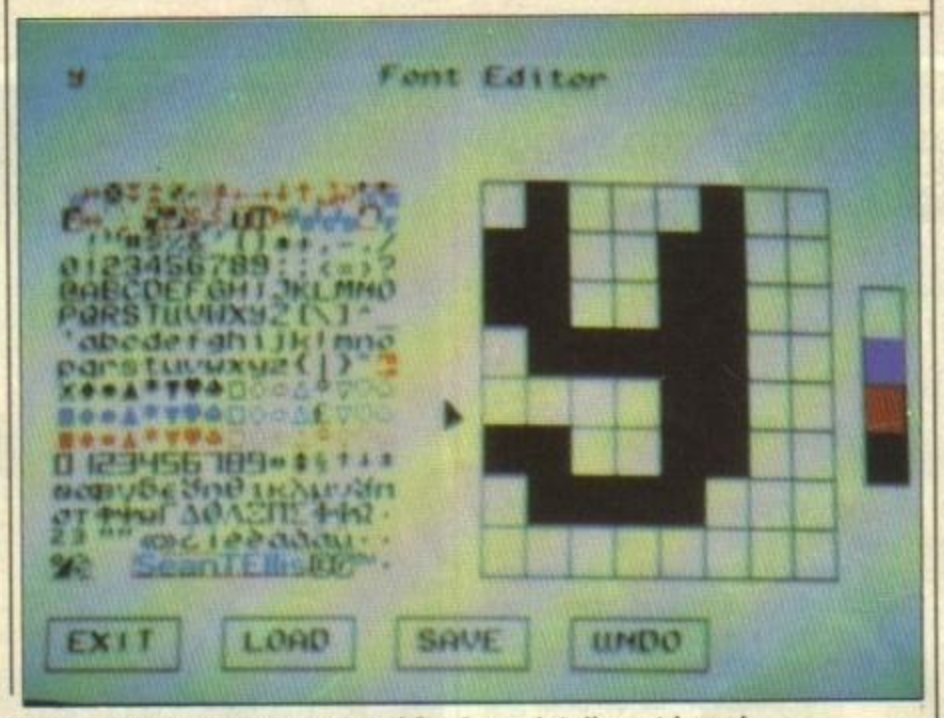
http://www.oldgamesitalia.net/

dei motivi per servirsi di un programma di disegno un po' più potente.
Un altro tool presente nel programma è la sezione di ridefinizione dei caratteri (Font Editor). Questo si basa sul solito sistema di accensione/spegnimento di pixel in una serie di quadrati 8x8 — come accade in qualsiasi punto dell'utilizzo dello STAC, il processo e rapido e semplice; i risultati vengono visualizzati istantaneamente ed influenzano l'intero programma fino a quando non vengono annullati sostituendo il set di caratteri in uso con uno diverso. Una raccolta di font viene fornita assieme al programma, e sono stato felice di constatare che ce n'è persino uno che mostra come 'non realizzare' un set di caratteri — un ottimo esempio dell'interattività di questo programma.
E' prevista anche una sezione musicale, sebbene venga utilizzato, in questo caso, un sistema molto più rigido — suppongo che sia chiedere troppo sperando in una routine di input di tipo grafico. La produzione di qualcosa che vada al di là del semplice 'bleep' richiede una certa conoscenza della musica, sebbene sia possibile realizzare qualche accordo se ne avete la pazienza. Il manuale in questo punto diventa un po' confuso — uno dei pochi punti deboli dell'intero package.

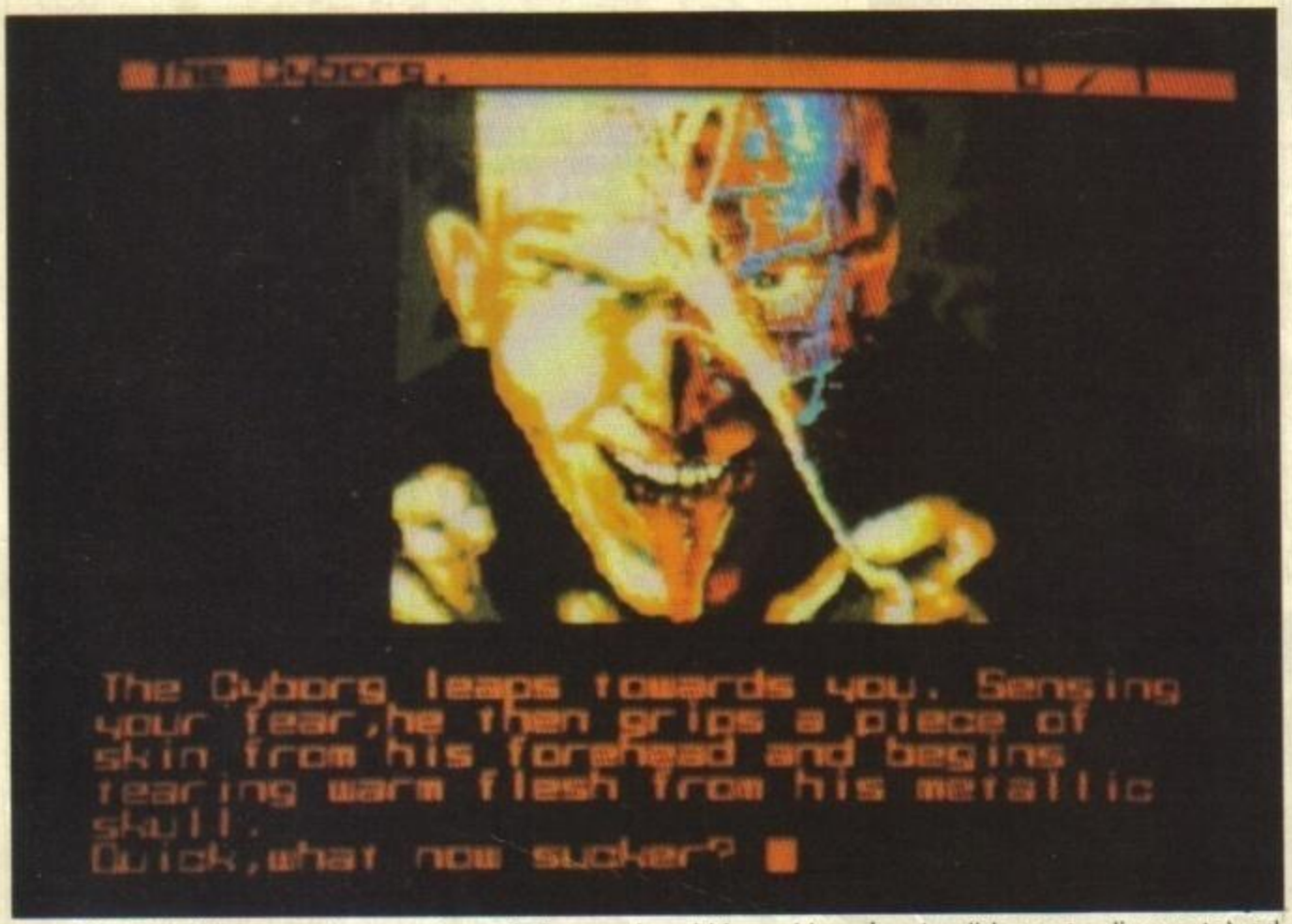
IL PARSER

La Legge dell'Espansione delle Risorse di Bridge afferma che le avventure si espanderanno fino a riempire tutta la memoria disponibile, e questo è possibile riscontrarlo mentre avviene sulle macchine Atari! Sebbene all'inizio siano disponibili circa 200K per i dati e la grafica, sono certo che verranno divorati in breve tempo. Per ovviare a questo, lo STAC permette la creazione di avventure divise in varie parti memorizzabili su diversi dischetti.
Il parser (routine di interpretazione dei comandi del giocatore; NdT) è spesso il metro di valutazione delle moderne avventure — diversi anni fa, eravamo tutti abbastanza soddisfatti di digitare GO WEST — GET LAMP. Adesso ci dicono che abbiamo bisogno di utilizzare schifezze come POT THE POT PLANT IN THE POT PLANT POT cercando di tenere un'espressione seria mentre lo scriviamo. Tuttavia, qualche volta può tornare utile poter digire GO WEST, GET THE LAMP AND LIGHT IT (VAI AD OVEST, PRENDI LA LAMPADA E ACCENDILA), e con lo STAC potete realizzare questo genere di cose abbastanza semplicemente.
Nella confezione è incluso anche un disco dimostrativo (reperibile anche nel Software di Pubblico Dominio o tramite la stessa Incentive — telefonate comunque alla Atari Soft per saperne qualcosa), nel quale sono registrate alcune delle immagini che ci si aspetta di vedere create con lo STAC (sebbene direi che si tratta di una vera sfida, visto che sono splendidamente disegnate) ed un'avventura dimostrativa, *Shymer*, scritta da Paul Winstanley. Ora, come avventura è piuttosto buona, ed ha già avuto un buon successo sulle macchine a 8-bit. Sono felice di raccomandarvela, e a quel prezzo è un vero affare. Per cui, adesso posate la rivista (so bene quanto sia difficile!) e correte a procurarvi il dischetto!

▼ *Il Menu di ridefinizione dei caratteri ed un set di esempio*



▼ *Ancora una delle fantastiche immagini contenute nello slide show del disco 'demo'*



Tuttavia, come dimostrazione delle possibilità dello STAC (e potete ben immaginare quanto mi costi dire una cosa del genere), *Shymer* è piuttosto deludente. Se dal vostro ST non vi aspettate niente di più di una serie di puzzle del tipo 'Ti trovi in un... Puoi vedere... Cosa fai adesso?', con qualche bella immagine ad accompagnare alcune delle descrizioni, allora *Shymer* e la sua progenie saranno un ottimo esempio di quello che potete realizzare — e se le avventure create in questo modo saranno disponibili nel Software di Pubblico Dominio, allora benissimo, spero di vederne molte. Ma speriamo che la visione di questo programma super-tradizionale non distolga nessun programmatore di buona volontà dal voler realizzare qualcosa di più notevole.

NIENTE GEM

STAC rende semplice la creazione di avventure a qualsiasi aspirante autore. Ho comunque qualche riserva circa questa utility: c'è un limite pratico di otto righe di testo per la descrizione di ciascun luogo, ed ho trovato molto semplice da raggiungere tale limite (sebbene inserendo un messaggio o più semplicemente passando al modo '80 colonne' si riesca ad aggirare l'ostacolo), ma non sarà facile realizzare quei meravigliosi schermi di prosa 'alla Infocom'. Essendo nuovo all'ST, avevo accettato con piacere l'interfaccia GEM, e sono rimasto abbastanza deluso dal fatto che lo STAC non ne faccia uso. Ma per dimostrarvi che — in generale — sono rimasto abbastanza entusiasta circa le possibilità del programma ho deciso di scriverci un'avventura, e state sicuri che lo spremerò fino all'ultima goccia pur di fargli fare quello che dico io! Infatti, sebbene la semplicità d'uso sia uno dei punti forti dello STAC, potrebbe dismotrarsi anche uno dei suoi punti deboli. Tim Gilberts, co-autore del venerabile duo *Quill*/PAW, mi ha confidato una volta la sua opinione sul fatto che la flessibilità di un sistema operativo diminuisce relativamente all'aumento della semplicità nel suo utilizzo. Con un pizzico di riflessione ed un sacco di fantasia, con lo STAC è possibile creare avventure come *The Pawn* o *Zork* — sfortunatamente, ho assistito troppe volte al frutto di arida immaginazione e di scarsa riflessione per aspettarmi un'ondata di avventure di tipo Infocom/Magnetic Scrolls. Ma naturalmente ci saranno quei (molto) pochi scrittori che sfrutteranno l'utility al massimo delle sue possibilità creando dei validi prodotti. Con lo STAC è possibile, e chissà che il concorso indetto dalla Atari Soft non porti alla luce un'avventura di successo Made In Italy!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

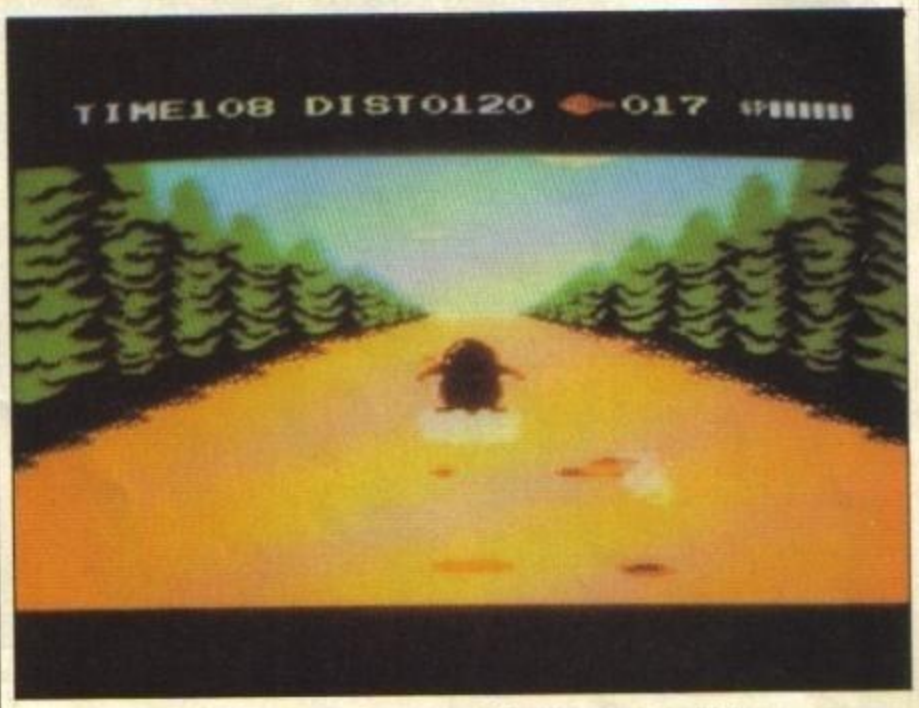
http://www.oldgamesitalia.net/

AVVENTURA POLARE

PENGUIN ADVENTURE

Konami

I più fedeli ricorderanno senz'altro il simpatico pinguinò alle prese con un lungo viaggio intorno al mondo. L'MSX era agli inizi, e anche il nostro eroe non faceva grandi peripezie. Oggi tutto è cambiato. Sono nate le Megarom e con esse la possibilità di avere sul proprio computer (MSX 1 compreso) dei veri e propri giochi da bar.



▲ *Il nostro simpatico eroe a cavallo di una nuvoletta*

Penguin Adventure è il secondo round del nostro pinguino simpatico e allegrone che deve raggiungere — naturalmente — la sua bella e adorata pinguina. Ma, ahimé, il viaggio, questa volta, è molto intricato e pieno di tranelli. Il percorso è divisto in 24 schemi, 12 di andata e altrettanti di ritorno. Nel dodicesimo bisogna impossessarsi di una mela d'oro che andrà consegnata alla bella principessa palmipede.

Ma, come vuole ormai la tradizione Konami, ogni tre schemi si raggiunge un ostacolo più ostinato: un mostro preistorico che potrete uccidere con la pistola (se l'avete acquistata) o picchiettando per tre volte sui quattro chiodoni presenti sul ghiaccio fino a far spaccare il lastrone mandando a picco la bestiaccia. Se riuscite ad abbattere il mostro una sfilata di pinguine-majorettes vi faranno la festa... oppure no: dipende da qanto bene siete andati fino a quel punto.

Gli scenari attraverso cui il nostro eroe polare si muove sono diversi: grotte, oceani, neve, ghiaccio, torrenti — e tutti presentano una serie di ostacoli di diverso genere.

Tali ostacoli vanno dalle buche sul suolo (che possono essere superate con un salto, ma rallentano il pinguino quando questo vi finisce dentro, facendogli perdere così tempo prezioso) ai 'cattivi' volanti e saltellanti. Il bello del gioco è che oltre alle buche normali sul percorso troverete anche delle buche tonde che — anziché frenare la vostra avanzata, vi trasportano temporaneamente in sezioni dove è possibile acquistare delle armi o degli 'optional' e persino giocare d'azzardo.

Oltre alle buche ed agli avversari, sulla vostra strada venite trattati praticamente 'a pesci in faccia' — con la differenza che dovrete fare di tutto affinché tali pesci vi colpiscano, trasformandosi così in preziosi punti.

Ad ogni fine livello il nostro eroe palmato raggiunge una bellissima scultura e, appoggiandovisi, fa sfoggio della sua fatica. Dopodiché, seguendo una serie di movimenti e di versi simpaticissimi, fa l'esame della situazione.

Penguin Adventure è davvero affascinante. Bella la grafica (molto per un MSX 1), bello il sonoro e ricco di scenari diversi, questo gioco vi coinvolgerà per molto tempo. Infatti, oltre agli innumerevoli ostacoli che troverete sul cammino, questa seconda versione delle avventure del pinguino prevede anche fulmini mortali, pipistrelli cattivissimi, fantasmi biricchini, piante acquatiche e mille altre cose.

Inoltre raccogliendo i pesci potrete anche acquistare oggetti utilissimi per completare il gioco, il che aumenta cosniderevolmente la profodnità di gioco e la sua longevità; il tutto viene poi reso in maniera davvero simpatica: basta cadere in un buco piccolo e ci si ritrova nella bottega di un vecchio che vi propone diversi oggetti in cambio di una certa quantità di pesci. Al tutto, poi, si aggiunge anche l'elemento 'fortuna', con la possibilità di giocare con la slot machine per cercare di aumentare il proprio pesce-capitale.

E ancora (il gioco è proprio infinito) potrete capitare in un quadro bonus prendendo le ali quando capitano e allora vi ritroverete addirittura nello spazio!

E non è finita, durante il percorso vi appariranno delle nuvolette colorate: andategli addosso e scoprirete opzioni utilissime per la vostra salvezza!

Insomma, Penguin Adventure è proprio un bel gioco, bello da giocare, facile da imparare (anche se non è altrettanto facile sopravvivere, ma questo aumenta il grado di sfida!), divertente da guardare (provate a metterlo in pausa con il tasto F1 e lasciatelo così per qualche tempo... ne vedrete delle belle!) e straordinario da avere. In più ci sono anche i passaggi segreti... ma questa è una storia che vi sveliamo nel prossimo numero!

▼ *Questa volta è andata male: il mostro polare ha vinto...*

MSX 1/2
(Cartuccia Megarom)
GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINAL COUNTDOWN

Methodic Solutions

Una catastrofe inimmaginabile sta per accadere: un gruppo di terroristi nascosti su di un'isola minacciano di far saltare New York e gli Stati Uniti se non verranno rilasciati alcuni prigionieri e versati 500 milioni di dollari in lingotti d'oro come ulteriore riscatto.
Ma Washington non si preoccupa affatto perché conta proprio su di voi per mettere fine a questa spiacevole situazione.
Final Countdown è un gioco in perfetto stile MSX2 con un po' di strategia ed anche un po' di simulazione.
Il vostri compiti sono molteplici: dirigere la portaerei US INVINCIBLE nei pressi dell'isola, mandare un PHANTOM F4 a fotografare l'isola con una speciale macchina fotografica ad infrarossi per scovare il nascondiglio dei banditi, e sferrare infine un attacco sull'isola con i TOM CAT F14, i PHANTOM F4 e gli INTRUDERS AE6 che con le loro bombe metteranno fine a questa storia.
Il gioco si divide in tre parti richiamabili con i tasti funzione F1, F2 e F3, ognuno dei quali seleziona una schermata.Con F1 si possono selezionare, tramite i numeri da 1 a 0, gli aerei che devono partire (i primi 4 numeri sono i 4 F14, i numeri dal 5 all'8 sono i 4 F4 e i numeri 9 e 0 rappresentano gli AE6) facendo attenzione che il vento sul ponte non sia contrario ed eccessivamente forte. Il tasto F2 vi permetterà di scegliere la direzione che gli aerei decollati dovranno prendere e il tasto F3 vi mostrerà l'isola con gli aerei nemici, ed è in questo quadro che dovete combattere.
Sullo schermo viene visualizzato anche un pannello di controllo orientato più alla chiarezza che non al realismo, sul quale è possibile controlare direzione e velocità sia del vento che della portaerei. Tale pannello occupa quasi tutto lo schermo di gioco e fa anche da cornice ai due riquadri in cui si svolge l'azione vera e propria.
Per prima cosa bisogna sorvolare l'isola con un F4 finché il programma comunicherà che la foto è stata scattata. Solo allora l'aereo può tornare sull'isola per farla sviluppare. Quando un aereo é in fase di atterraggio, basta premere il tasto funzione F4 e il computer caricherà un nuovo screen per farvi guidare l'atterraggio dell'aereo. Se vi risulta complicata il programma offre la possibilità — premendo la lettera A — di far eseguire il tutto 'automaticamente' (è una bella opzione, credetemi, perché atterrare è difficilissimo!).
Una volta sviluppata la foto dovrete sferrare il vostro attacco sull'isola e bombardare il quadratino marrone (la base dei terroristi) che sara' apparso, grazie alla fotografia ad infrarossi.
Il gioco non è eccessivamente difficile: dopo tre partite l'avrete già risolto. Diciamo che può affascinare per la splendida grafica e, perché no, per la sua stessa semplicità, ma la completa mancanza di una colonna sonora e i pochi effetti sonori non non fanno che peggiorare l'atmosfera già di per sé non troppo felice. In definitiva gioco che sfrutta bene le capacità grafiche dell'MSX2, ma la Methodic Solutions poteva fare di meglio. Ah, bisogna encomiare la distruzione di New York nel caso perdiate. E' veramente piena d'effetto, peccato sia relegata in un rettangolino in basso a destra!

MSX 2 (disco):
GLOBALE 67%

▼ *La distruzione di New York: un finale non molto felice...*

F1 SPIRIT - THE WAY TO FORMULA 1

Konami

Adesso l'emozione è ancora più grande: altro che Ferrari, con questa cartuccia Konami potete addirittura crearvi la vostra auto personale!
F1-Spirit è un gioco affascinante e ricco di opzioni che non smetterà mai di divertirvi. La grafica è buona, molto colorata e a scorrimento verticale, per cui osservate la vostra auto dall'alto e non in prospettiva.
Devo dire che la presentazione, quella che precede l'inizio del gioco vero e proprio, è veramente entusiasmante: sembra una multivisione accompagnata da una colonna sonora straordinaria grazie al nuovo integrate audio LSI Custom Sound Chip che aggiunge nuove e coinvolgenti strumentazioni al già ottimo chip standard MSX.
Come dicevo, il gioco è davvero ricco di opzioni. Per prima cosa potete scegliere se giocare soli o accompagnati da un vostro avversario o, addirittura, se desiderate giocare in "BATTLE MODE", cioè uno contro l'altro, senza auto gestite dal computer (però in questo caso il vostro punteggio non andrà in classifica). Poi potete scegliere il tipo di corsa in cui desiderate cimentarvi: Stock, Rally o Formula 3. Se vi piazzate fra i primi 9, guadagnate punti per la classifica: solo dopo aver raggiunto una preparazione adeguata potrete cimentarvi anche in Endurance, Formula 3000 e nella tanto ambita Formula 1 (qui potete scegliere fra tre diversi circuiti).
Prima di cominciare la gara potrete scegliere l'auto con le caratteristiche più adatte alla vostra personalità o, se preferite, potrete 'costruirvi' un'auto su misura scegliendo il tipo di motore (ce ne sono 6 a disposizione), la struttura, i freni, le sospensioni ed il cambio (io vi consiglio quello automatico, perchè quello manuale è davvero un'impresa usarlo!), dopodiché potrete cominciare l'emozionante gara.

▼ *Un percorso piuttosto 'disagiato' per le vetture di* F1 SPIRIT

Tutto qui? — vi starete chiedendo. Certo che no: la Konami ha pensato bene di simulare durante la corsa tutti i problemi che possono capitare a chi pilota un'automobile — gomme rovinate, freni a pezzi, motore fracassato. E, se qualcosa non dovesse quindi funzionare, non vi resta che fermarvi al PIT STOP e farvi risanare il bolide, con evidente perdita di tempo. La schermata del pit stop (visibile solo nel gioco singolo) è davvero ben fatta, con i meccanici che muovono le braccia velocemente (e che potrete accelerare andando sù e giù con la leva del joystick, come in Hyper Olimpic) e che — a lavoro ultimato — danno il via con un gesto della mano.
E' poi chiaro che il vostro punteggio non andrà perso una volta spento il computer: il programma vi comunicherà una password di 24 lettere che vi servirà per ripartire con il punteggio raggiunto fino a quel momento. Anzi, provate a digitare C B E D C D E C N M A A F K I B G C L A E D L I e potrete partire subito in un'emozionante sfida a colpi di acceleratore!

MSX 1&2
(Cartuccia MegaRom):
GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/

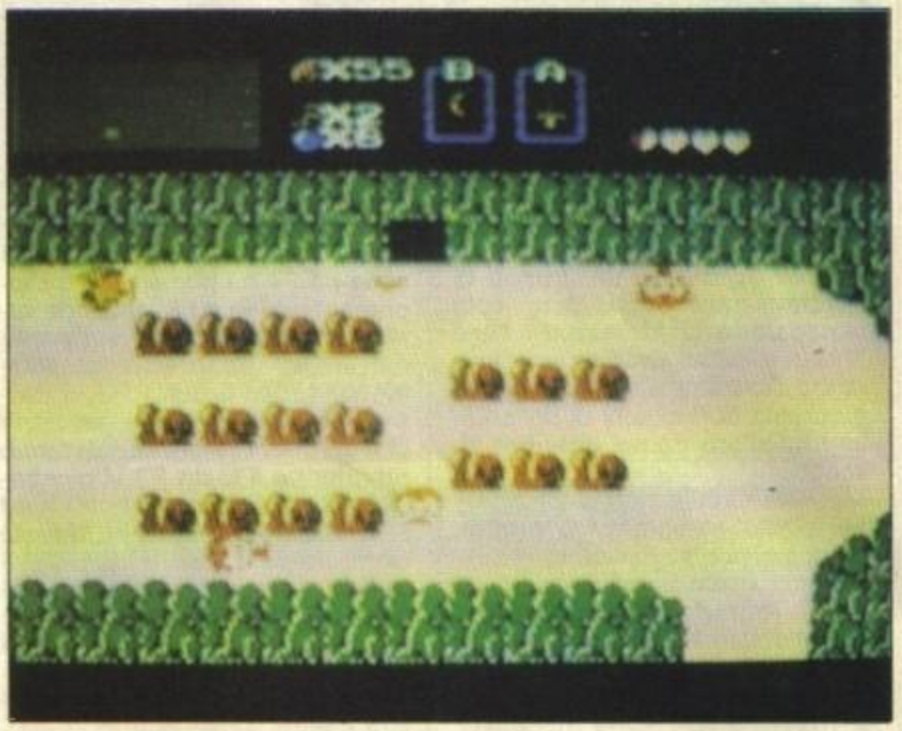
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

THE LEGEND OF ZELDA

Nintendo



▲ *I nemici spuntano da tutte le parti, e tutti ferocissimi...*

Legend of Zelda è il primo gioco che ho visto sul Nintendo Entertainment System e devo dire che se tutte le altre cartucce sono della stessa qualità posso tranquillamente buttare alle ortiche il mio C64. D'altronde la particolarità del gioco traspare anche dalla confezione, di un colore dorato che spicca tra le altre, ma soprattutto dal prezzo, che non possiamo certamente definire economico.

Il concetto di gioco non è molto originale, si tratta in definitiva di una delle tante avventurea dinamiche (che stanno conoscendo un periodo d'oro sul Nintendo con elementi come Kid Icarus o The Goonies II) di ispirazione fantasy, ma qui si raggiungono certamente i livelli più alti della categoria e per i giocatori che risentano, per ovvi motivi hardware, della mancanza di avventure sulla loro console questo ne rappresenta un valido surrogato.

La trama (anche questa avviamente non brilla per originalità) vi mette nei panni di Link un giovine baldo ed avventuroso deciso a riportare la pace nel suo paese, Hyrule, invaso da malvagie entità. Per far questo egli dovra viaggiare in lungo e in largo per la sua landa, ormai pullulante di mostri, e nelle segrete disposte qua e là, tanto grandi da formare un vero e proprio mondo sotterraneo ed altrettanto pericolose, alla ricerca delle otto parti della Triforza. Solo questa infatti può consentirgli l'accesso al nono ed ultimo labirinto, nel cuore del Monte della morte, dove dovrà sconfiggere in un combattimento mortale Ganon, per riuscire finalmente a scoprire il segreto della leggenda di Zelda.

La visione di è dall'alto ma non trascura comunque effetti di tridimensionalità e il terreno non dà quella impressione di piattezza di altri giochi, specie nelle segrete. L'ambiente di gioco è diviso in due schermate che possono essere richiamate tramite la pressione del tasto "start". In una è rappresentato il terreno di gioco su cui si sposta Link oltre ad alcune informazioni basilari di gioco, come la sua energia vitale rappresentata sotto forma i cuoricini rossi che diventano progressivamente bianchi quando viene colpito, i due oggetti che ha in mano e che può utilizzare al momento tramite i tasti A e B ed il numero di chiavi bombe e monete in suo possesso. Nella seconda schermata oltre alla gestione oggetti, qui può selezionare l'oggetto o l'arma che tiene in mano, vengono riportate le parti della Triforza già raccolte e le informazioni basilari a cui abbiamo già accennato.

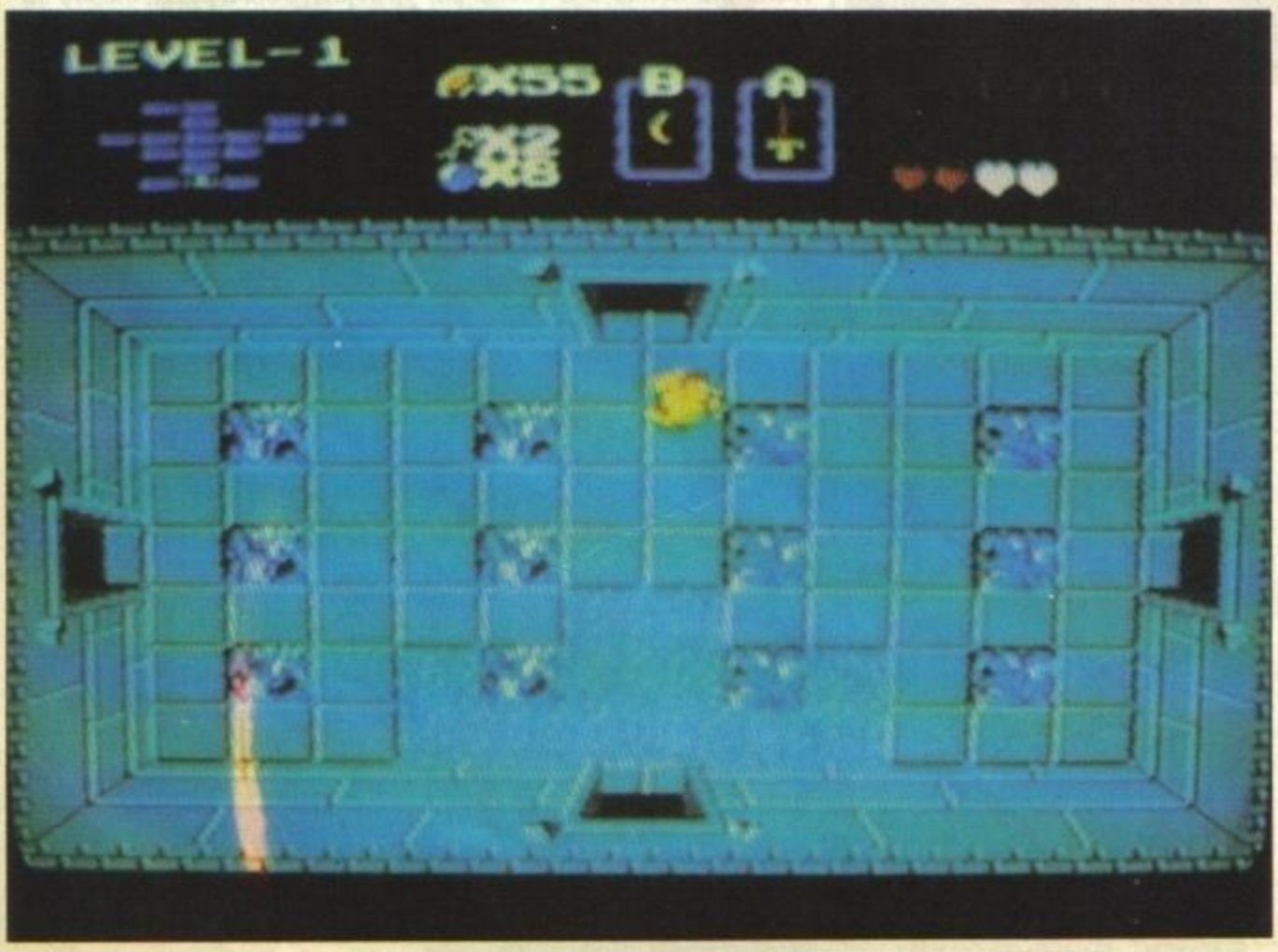
Inizialmente Link, a parte un piccolo scudo che lo protegge dai colpi di alcuni nemici, è completamente disarmato. Una delle parti più simpatici del gioco è proprio la possibilità di collezionare diversi altri oggetti ed armi, dalla spada al boomerang, dalle bombe alla bacchetta magica, rendendolo così sempre più potente e pronto ad affrontare pericoli sempre più grandi in una progressione davvero esaltante. Subito nella prima schermata una spada attende solo di essere raccolta, questa potrà essere lanciata contro i nemici anche a grande distanza se l'energia di Link è al massimo altrimenti potrà essere utilizzata solo nel combattimento corpo a corpo.

Vari e numerosissimi sono i nemici, alcuni dei quali potranno essere distrutti solo con determinati oggetti o armi. Una volta morti lasceranno cadere diversi oggetti, come pozioni, cuori e fatine che rigenerano la vostra energia o ancora contenitori di cuore che aumentano la vostra riserva di energia, gemme preziose e ancora tanti strani arnesi di cui dovrete stabilire l'utilizzo.

Ma la parte d'azione del gioco non ne rappresenta che un aspetto; molto più vasta complessa e gratificante è la parte adventure che ti pone in un mondo vastissimo tutto da esplorare pieno di enigmi da risolvere. Sparsi per Hyrule ci sono infatti una quantità di personaggi tutti con un preciso ruolo nell'avventura; dai mercanti che pongono in vendita armi ed oggetti, a vecchi saggi che possono dare preziosi consigli ed oggetti tutto gestito su un solo joystick.

Il punto di forza del gioco è sicuramente la vastità del territorio su cui si svolge, che non si ferma ad una esplorazione sommaria, per scoprirne tutti i segreti dovrete esplorarlo attentamente, come nel caso dell'ottava segreta che potrà essere scoperta solo appiccando il fuoco ad una foresta, e la classica mappa delle locazioni si rivela quindi necessaria ma insufficiente. Altrettanto vasta è la parte dei labirinti sotterranei e se, una volta aver scoperto le posizioni di tutte le segrete credete di avere quasi finito vi sbagliate di grosso, è proprio qui che incomincia la parte difficile. Nemici più forti, più veloci, labirinti inestricabili che potrete ricostruire solo tramite accurate mappe, alla ricerca di chiavi per aprire i portoni, nel caso non esistano passaggi facendosi un varco nel muro a colpi di bomba il tutto condito da una discreta quantità di trabocchetti

▼ *L'impavido Link esplora cautamente uno dei numerosi sotterranei di* **Legend Of Zelda...**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sempre in agguato.
La grafica ed i personaggi sono abbastanza vari, mostri nuovi compaiono in ogni livello, e di discreta fattura specie per quanto riguarda l'animazione fumettistica che dà un tocco di simpatia all'ambiente.
Perfettamente equilibrati sono anche gli elementi strategici ed arcade che vi consentono sia di sfogare i vostri istinti omicidi spaccando tutto quello che capita a tiro e facendo così punti e soldi, che una partita più riflessiva, di rimessa, cercando di evitare i mostri puntando all'esplorazione e alla risoluzione di enigmi. Anche il sistema di salvataggio (si avete letto bene, il programma salva la vostra situazione su cartuccia tramite una batteria tampone) che, una volta morti, vi permette di rincominciare dallo stesso punto in cui avevate finito (riportandovi nella posizione iniziale ma conservando tutti gli oggetti e i pezzi di Triforza che avevate trovato) rende possibile il completamento dell'avventura e non compromette la giocabilità con una facilità eccessiva, i problemi ed i trabocchetti che costituiscono la parte più difficile del gioco restano comunque insoluti.
Nonostante le completissime istruzioni (in italiano!) che forniscono anche una mappa completa di Hyrule e di parte dei sotterranei Legend of Zelda è un gioco tutto da scoprire, la sua vastità e varietà garantisce una longevità che ha pochi riscontri in altri giochi per console ed anche dopo molte partite può riservare altre sorprese e nuovi pericoli da affrontare. Unico particolare fastidioso è l'incapacita di Link di lanciare spade quando non è al massimo della sua energia, in questo modo ogni volta che viene colpito la sua situazione si fa critica, facile preda dei vari mostri, e deve solo sperare che un cuore faccia la sua comparsa al più presto.
In definitiva un elemento che non sacrifica all'azione (pur sempre divertente e mai troppo noiosa o ripetitiva) una notevole profondità di gioco che non si limita al raccoglimento di oggetti da portare in una certa locazione e che lo mette un gradino più sopra di suoi colleghi come Kid Icarus, The Goonies II e Metroid.

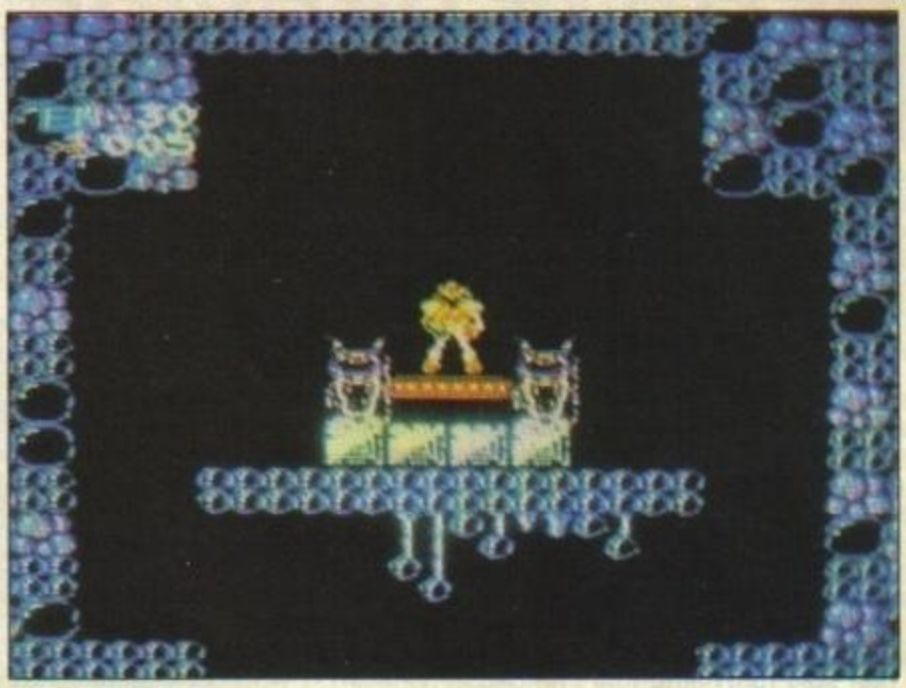
Nintendo Entert. System
GLOBALE: 89%

"Ma la parte d'azione del gioco non ne rappresenta che un aspetto; molto più vasta, complessa e gratificante è la parte adventure.."

METROID

Nintendo Entertainment System

L'anno è il 2005: sul pianeta SR388 è stata scoperta una misteriosa forma di vita che sembra avere sterminato la popolazione del pianeta.
La Federazione si incarica di scoprire la natura di questa entità aliena, che sembra come addormentata in una sorta di "animazione sospesa", ma i temibili pirati spaziali riescono con un raid a rubare l'alieno e a portarlo nella loro fortezza cosmica Mother Brain!
Vista l'incerdibile potenza dei pirati, la Federazione sceglie allora un uomo da inviare su Mother Brain per recuperare l'alieno ed impedire che i pirati riescano a riprodurlo ed utilizzarlo come arma biologica: dal momento che nessuno sembra disposto a recarsi su Mother Brain, il compito viene affidato a Samus Aran, un uomo bionico di straordinaria potenza.
Il giocatore controlla Samus nella sua avventura all'interno della fortezza, che si presenta divisa in tre grandi zone. La prima, chiamata Brinstar, è composta da una serie di caverne naturali collegate da grandi passerelle metalliche; La seconda, il Norfair, è un enorme mare di fuoco, mentre la terza ed ultima zona è la Base Centrale Tourian. Proprio nella Tourian si trovano la forma di vita aliena e la Mother Brain stessa, un terribile organismo meccanico che dirige gli attachi dei Mini-Bosses contro il povero Samus.
I Mini-Bosses sono delle piccole creature che abitano la fortezza, esistenti in 34 forme diverse ma tutti ugualmente pericolosi per Samus: il guerriero bionico controllato dal giocatore ha infatti una limitata riserva di energia, che diminuisce ogni volta che Samus viene toccato da un nemico. Samus è fortunatamente bene armato, e basteranno pochi

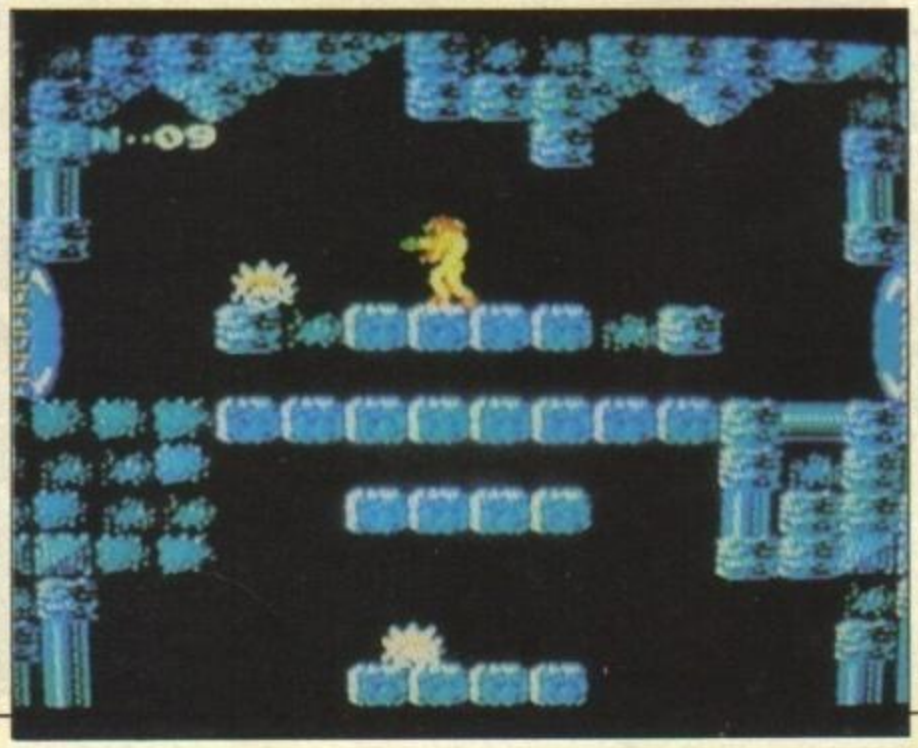


▲ *Samus si prepara a fronteggiare nuovi pericoli...*

colpi di laser per distruggere quasi qualsiasi.Mini-Boss: se alcuni di essi si dovessero poi rivelare particolarmente resistenti, le armi addizionali nascoste in particolari stanze di Mother Brain sapranno come renderli inoffensivi.
Come in ogni gioco di questo genere, tuttavia, il problema è dato dal fatto che le armi sono sia ben nascoste che ottimamente difese: i bonus (che comprendono anche bombe, missili e stivali a razzo) sono spesso nelle mani - o artigli, o tentacoli - di terribili Guardiani che faranno sudare anche i migliori giocatori prima di lasciar loro prendere i loro "tesori".
Senza le armi addizionali Samus non potrà tuttavia andare molto avanti, perchè nella miglior tradizione, ogni nuovo ambiente si rivela sempre più difficile del precedente, con nuovi mostri e trappole pronti a far terminare bruscamente la nostra avventura.
I comandi per controllare il guerriero bionico sono pochi ma estremamente funzionali: Samus può infatti muoversi in ogni direzione, sparare, saltare e trasformarsi in una strana sfera studiata per passare nei passaggi più stretti ad un semplice tocco dei pulsanti presenti sul comando, che si rivela piacevolmente comodo da utilizzare a differenza di quel che accade con molti altri giochi per console.
Metroid può essere giocato in molti modi diversi: per quanto si tratti principalmente di uno shoot 'em up ambientato al chiuso, infatti, l'esplorazione di Mother Brain richiede la creazione di una mappa così come le caratteristiche dei singoli nemici spingono il giocatore a studiare una vera e propria strategia che permetta di sfruttare in modo ottimale le basse quantità di energia a disposizione. Le istruzioni sono come sempre chiare e complete, e riescono a fornire ogni informazione utile al gioco, in qualsiasi modo questo venga affrontato.
La qualità della grafica è come sempre buona, con alcuni tocchi notevoli nell'animazione dei Guardiani, mentre il sonoro è ridotto ad una serie di brevi musichette piuttosto ripetitive che cambiano solo da una sezione all'altra e ad una piacevole musica introduttiva nello schermo dei titoli.
La possibilità di usare una password per ricominciare il gioco nel punto dell'ultimo progresso si rivela particolarmente utile, date le dimensioni impressionanti della mappa di gioco, che fa di Metroid un programma interessante anche per gli "avventurieri" oltre che per i fanatici dell'Ultraviolenza.

GLOBALE 68%

▼ *Un altro colpo andato a segno, e qualche punto in più...*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

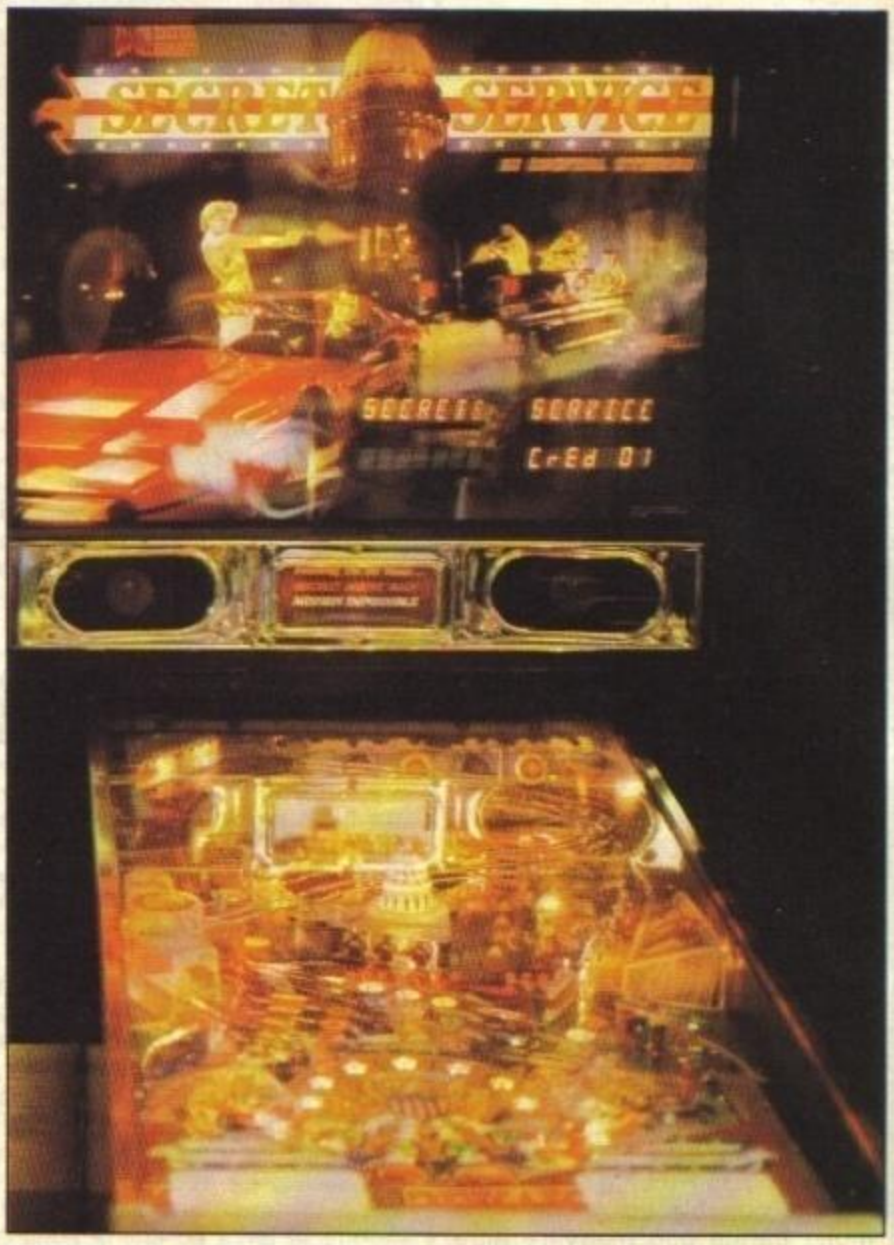
http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP NEWS

SECRET SERVICE

Data East

Spostandoci un po' fuori campo nel mondo delle sale giochi, troviamo un nuovo flipper della Data East. Ambientato nel mondo affascinante degli agenti segreti, delle spie e dei traffici clandestini, Secret Service è davvero interessante nella presentazione. Assieme al sonoro digitalizzato ed alle musiche tratte da colonne sonore di famosi telefilm americani sul mondo delle spie/agenti segreti come Get Smart e Mission Impossible, il flipper racchiude nella vetrina un modello di Ferrari Testarossa accanto ad una riproduzione in scala della Casa Bianca.
Il suo grado di giocabilità è alto: non solo ritroviamo tutti i rimbalzi e gli elettromagneti a doppio punteggio ormai familiari a tutti gli appassionati del flipper, ma anche trabocchetti mangia-palline, una piattaforma rialzata dietro la Casa Bianca, una serie di piattaforme concentriche per un accumulo esagerato di punti, un nascondiglio segreto del KGB, un reticolato per grossi punteggi formato da caccia a reazione e persino un simpatico modo multiplo che vede fino a tre palline contemporaneamente in gioco.
Così come il flipper dedicato allo Space Shuttle, Secret Service è sicuramente attraente e visualmente ben realizzato, e nello stesso tempo mantiene il divertimento ed i fattori di giocabilità dei precedenti flipper della Data East.
Già che siamo sull'argomento dei flipper, provate a cercare l'ultimo della Williams, che porta il titolo di Banzai Run. Si svolge lungo un'unica 'collina' verticale racchiusa dentro la vetrina, col giocatore che compete con altri avversari e alla fine tenta un salto da un dirupo per diventare il Re della Collina in una corsa di bicicross senza fango — pazzesco!



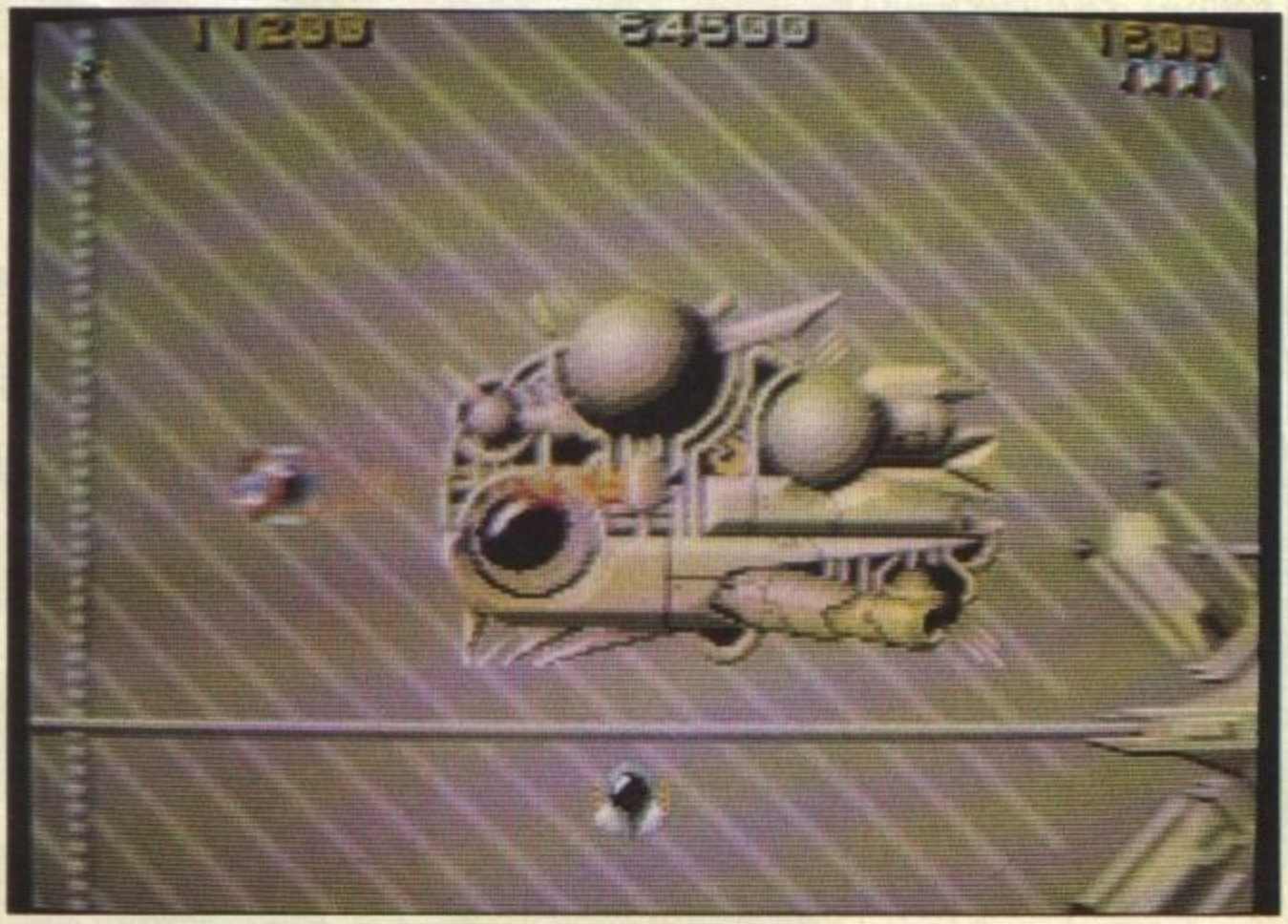
▲ *Sopra, il flipper* Secret Service - *Sotto,* Ark Arena...

ARK ARENA

UPL

Non che ci sia molto da dire a proposito di Ark Arena, si tratta di uno shoot'em up a scorrimento in otto direzioni e con vista dall'alto nel quale uno o due giocatori si aprono la strada attraverso 23 zone eliminando tutte le creature aliene che si avventano su di loro da tutte le direzioni. Toccando i resti di alieni distrutti è possibile naturalmente guadagnare armi aggiuntive come laser, missili e il solito armamento futuristico tipico di questi giochi, fino a quando fa la sua apparizione la nave madre aliena.
L'astronave madre si dimostra semplice da distruggere, servendosi soltanto della propria velocità per schiacciare come uan frittella qualsiasi poveraccio tanto sfortunato da finire sotto il suo enorme peso. Una volta fatta fuori via col livello successivo, dove più o meno ritroviamo la stessa roba ma con grafica diversa. E questo è tutto ciò che vi serve sapere su questo coin-op.
Ma dato che siamo buoni, e per evitare che esso scompaia nel nulla senza lasciare nemmeno un labile ricordo dietro di sé, vogliamo aggiungere che Ark Arena offre la possibilità di giocare in coppia, possiede una grafica piuttosto bella e la vostra astronave spara i suoi raggi laser con una rapidità davvero soddisfacente. Sfortunatamente lo schema di gioco è troppo ripetitivo, privo di qualsiasi caratteristica entusiasmante capace di offrire al videogiocatore da sala un qualsiasi incentivo per continuare.
Ma Ark Arena non è solo piatto nello schema di gioco, quanto nella grafica. Un gioco di questo genere dovrebbe perlomeno camuffare la sua monotonia strutturale con un aspetto graficamente sorprendente, ma questo non accade, per cui sembra davvero destinato ad affiancare Space Invaders, restando in un angolino buio delle sale giochi ad accumulare tonnellate di polvere.

... ma non è finita qui, perché anche questo mese TGM vi offre la sua ricca Retrospettiva, con un riepilogo delle novità che hanno invaso le sale giochi negli ultimi mesi... date un'occhiata alle pagine azzurre che seguono!



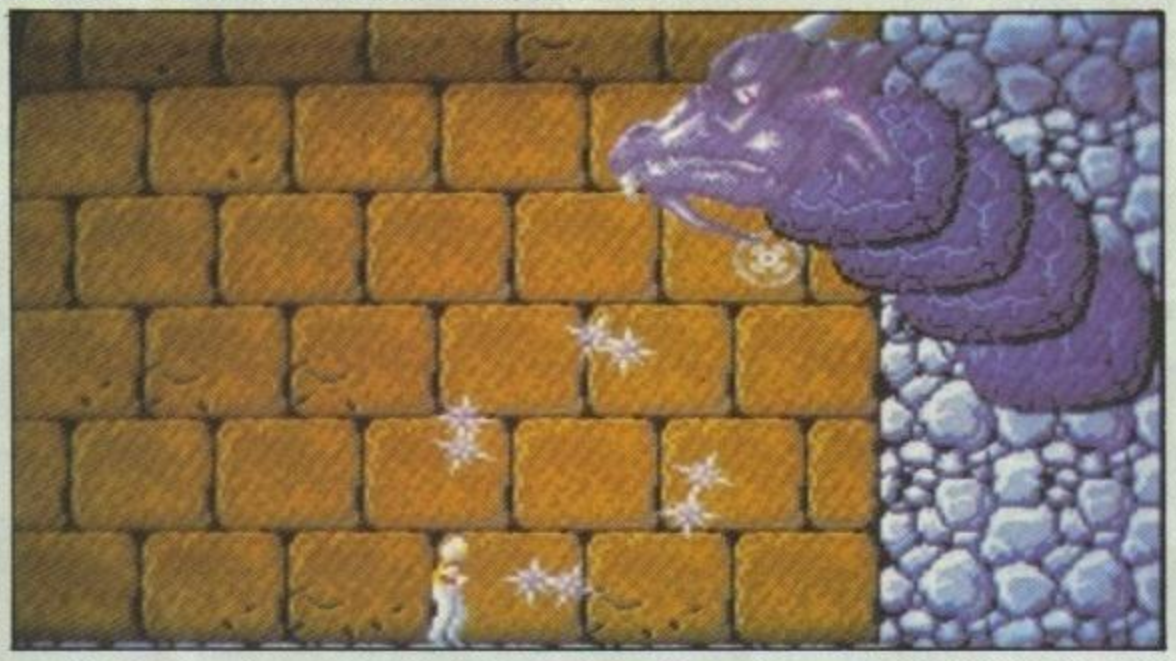
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP RETRO-SPETTIVA

lo bisogna distruggere un gigantesco guardiano prima cha appaia una mappa che ci indica la distanza dalla statua. Chelnov è un buon gioco non troppo difficile e che non richiede un a perfetta coordinazione occhio-mano; si può saltare sui nemici e le armi addizionali sono sufficientemente potenti da darvi la possibilità di raggiungere degli ottimi livelli con un solo gettone. Inizialmente non sembra molto impressionante, ma la giocabilità è perfetta ed i controlli rispondono benissimo - una qualità sempre bene accetta in ogni genere di gioco. La grafica migliora notevolmente col procedere del gioco, ed i guardiani di fine livello sono una vera gioia per gli occhi. State attenti a Chelnov, ed assicuratevi di avere le tasche piene di monetine quando lo incontrerete.



NEWS

Un nuovo sviluppo sul fronte dei giochi da bar è Krusha - non è un videogioco ma un folle e simpaticissimo gioco di riflessi. Il giocatore impugna un martellone simile a quelli dei cartoni animati e cerca di spiaccicare educatamente e con gran dignità i crani di simpaticissime talpe di plastica che spuntano qui e là da buchi posti nel cassone del gioco. Più talpe vengono colpite, più rapidamente queste schizzano dentro e fuori dai buchi. Dopo poco, il gioco diventa decisamente frenetico e molto, molto divertente!
Un altro gioco folle che farà presto la sua comparsa nelle sale giochi è Blasted della Bally, un gioco sulla falsariga di Operation Wolf (quello con la mitragliatrice che rincula, per intenderci) ambientato in una città piena zeppa di robots impazziti. A proposito, la Taito sta dando una caccia spietata alle copie illegali di Operation Wolf - sono praticamente identiche all'originale ma si chiamano Operation Bear. Non giocatele!
Il nuovo gioco di guida della Konami si chiama Chequered Flag, e dovrebbe essere presto nelle sale giochi, mentre alla Atari stanno dando gli ultimi ritocchi a Vindicators, un gioco per uno o due giocatori adatto al mobile utilizzato in Xybots.
Alla Capcom hanno terminato Last Duel, insieme ad una decina di titoli che saranno presentati uno alla volta fino al dicembre 1989 - e alla U.S. Gold ne hanno già acquistato i diritti!
I gettonatissimi Double Dragon e Gryzor faranno presto la loro comparsa nei mobili a scelta multipla della Nintendo Play-Choice 10 (quelli che presentano in anteprima le cartucce del loro Entertainment System) ed infine la Sega sta per presentare in Europa Ace Attacker e Hot Rod, che è stato definito come il gioco di guida che farà impallidire Out Run!

SHINOBI (Sega)

Un'ulteriore aggiunta alla lunga serie di beat'em up con guerrieri ninja è rappresentato da Shinobi. Un gran numero di carinissimi bambini sono stati rapiti da un gruppo di terroristi schizofrenici (i giapponesi sembrano avere una sorta di fissazione sui rapimenti) ed è compito del giocatore riportare a casa le vittime, che si trovano legate lungo un percorso con scrolling "a spinta".
Il personaggio principale - Musashi, esperto di ninjutsu - si apre la strada a suon di calci e salti attraverso numerosi paesaggi pieni zeppi di nemici. Le mosse a disposizione durante i combattimenti cambiano automaticamente a seconda della distanza fra Musashi ed i suoi bersagli - corpo a corpo quando si è vicini, shuriken per le lunghe distanze e spada per le medie - ed un pulsante ci permette di usare la magia ninja una volta per livello, distruggendo tutto quel che si trova sullo schermo.
Salvando tutti gli ostaggi presenti in un livello, si viene ricompensati con una serie di armi extra.
Come sempre, alla fine di ogni livello bisogna combattere contro il "big boss": sconfiggendolo si entra in una sezione bonus nella quale dobbiamo eliminare a colpi di shuriken un gran numero di guerrieri ninja che tentano di saltarci addosso balzando su di una seri di piattaforme.
Riuscendo a completare questa frenetica sezione, Musashi riceve una vita extra.
Shinobi contiene cinque missioni, ognuna divisa in quattro livelli, ed una mappa viene presentata all'inizio di ogni livello, mostrandoci quanto spazio dobbiamo ancora percorrere per raggiungere la fine di un livello.
Con bellissimi fondali e grandi sprites, Shinobi ricorda una versione orientale di Rolling Thunder, con degli schermi bonus aggiunti come "ciliegina". L'azione è ragionevolmente interessante (anche se il sonoro è veramente squallido) ma non c'è nulla che caratterizzi Shinobi dalla marea di altri giochi simili presentati negli ultimi tempi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

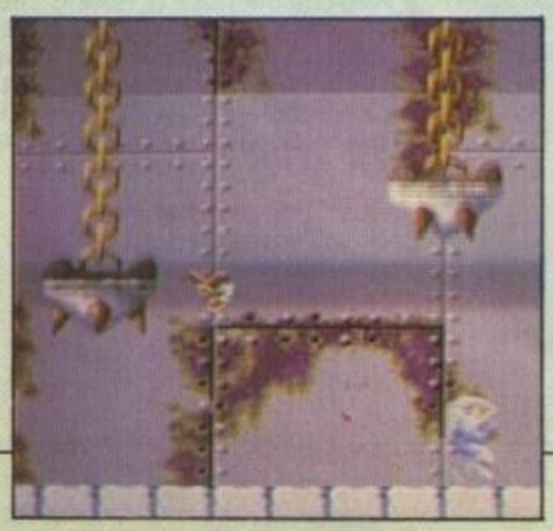
http://www.oldgamesitalia.net/

NINJA WARRIORS (Taito)

La Taito ha appena sviluppato una nuova serie di giochi studiati appositamente per funzionare sui loro strani monitor a tre schermi, usati fino ad oggi unicamente nello shoot 'em up a scorrimento orizzontale per due giocatori Darius. La Taito dichiara che Ninja Warriors incorpora le migliori qualità dei videogiochi sviluppati negli ultimi tre anni. Per tutti gli altri, sembra una bella versione di gioco di arti marziali per due giocatori.
Ogni giocatore prende il controllo di un potente ninja bionico (la versione con gli adesivi "abarth" ed il cagnolino che fa "no no" con la testa) e lo conduce lungo uno scenario a scorrimento orizzontale. Entrambi i ninja sono armati di shuriken (da tirare ai nemici) e dei bellissimi coltelli a serramanico che utilizzano contro quegli sconsiderati che dovessero avvicinarsi troppo, assicurando loro una dipartita rapida ed indolore. Ancora una volta, la missione di questi uomini duri è di sopprimere un crudele dittatore ed il suo intero esercito per riporate la pace sulla terra. Un compito difficile? Non certo per un tipo come il ninja.
L'azione comincia in un fetido sobborgo. Nel giro di pochio secondi decine di soldati nemici cominciano ad attaccare sparando con fucili e mortai, gettando granate, sfoderando coltelli e divertendosi con un po' di kung fu quando riescono ad avvicinarsi abbastanza ai nostri eroi. Nell'attacco prendono parte anche dei robots, che vanno colpiti più di una volta prima che si riducano ad ammassi di lamiere contorte.
Quando ci si avvicina alla fine di un livello, appaiono infine carri armati, postazioni lanciamissili, guerrieri sputafuoco (che ci sono sembrati leggermente fuori luogo) e degli sparuti gruppi di soldati. Ogni giocatore ha una barra colorata che rappresenta la sua energia, che viene ridotta ad ogni colpo ricevuto. C'è un'utile opzione per continuare il gioco dopo che è stata persa l'ultima vita (inserendo altre monete, s'intende). Avere a disposizione tre schermi significa che c'è un sacco di spazio per combattere, ed il gioco è bilanciato in modo tale che anche un giocatore da solo è in grado di vedere buona parte del gioco senza farsi aiutare da un amico. La grafica è di una qualità quasi fotografica, con dei fondali incredibilmente dettagliati e ben colorati e sprites animati in maniera superba, mentre il sonoro è perfettamente adatto al genere di azione.
Dopo il mediocre Darius, la Taito è uscita con un gioco veramente perfetto per le sue macchine a triplo schermo. Il gioco è di gran lunga superiore a Double Dragon sia nella grafica che nella giocabilità, ed è sicuramente il miglior picchiaduro apparso sul mercato sino ad oggi.

CHELNOV (Data East)

Sottotitolato "Atomic Runner", Chelnov è un divertente gioco a scorrimento orizzontale nel quale il corridore atomico in questione scorrazza per una serie di caverne ed attraverso strani scenari nel tentativo di raggiungere la Statua della Libertà a New York. Grossi mostr fanno la loro comparsa mentre Chelnov procede nei livelli, aiutati da trappole che si aprono improvvisamente sotto i piedi del Corridore Atomico. Si possono raccogliere armi extra distruggendo degli oggetti che penzolano giù dal soffitto e passando sopra alle capsule che lasciano cadere. Le armi avanzate comprendono super blasters, velocizzatori, boomerangs, gigantesche lame rotanti e un magico anello di stelle esplosive. Alla fine di ogni livel-

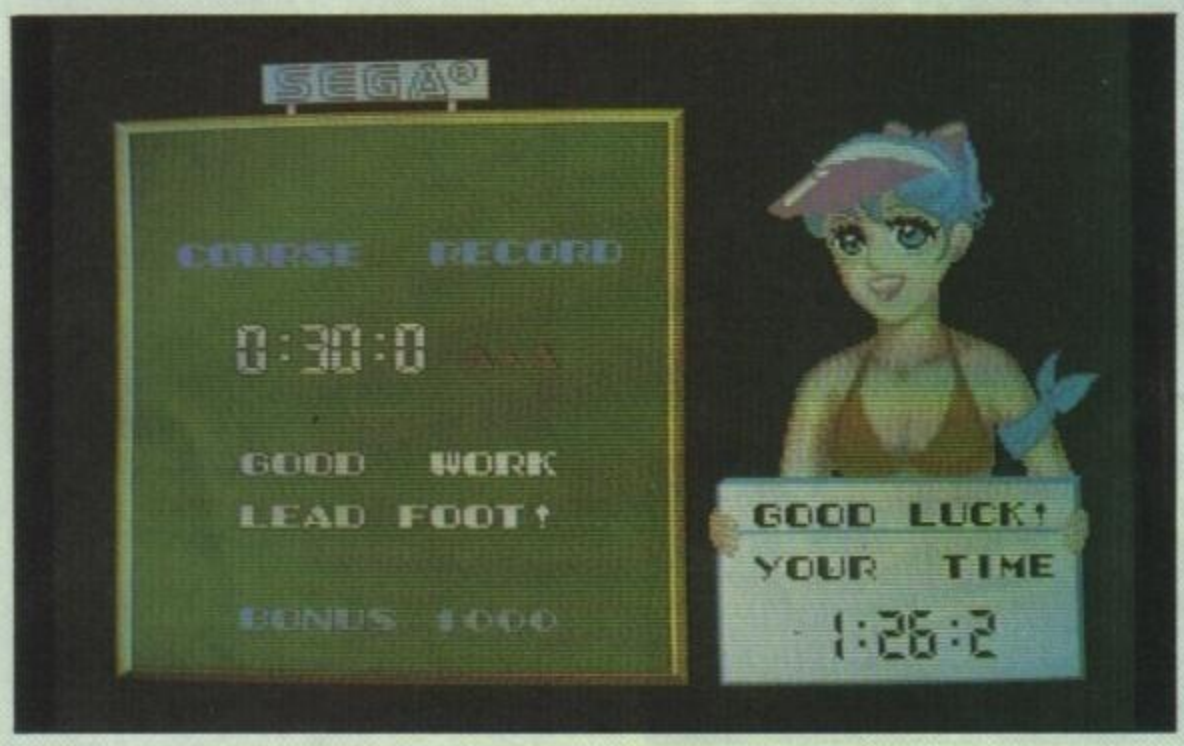


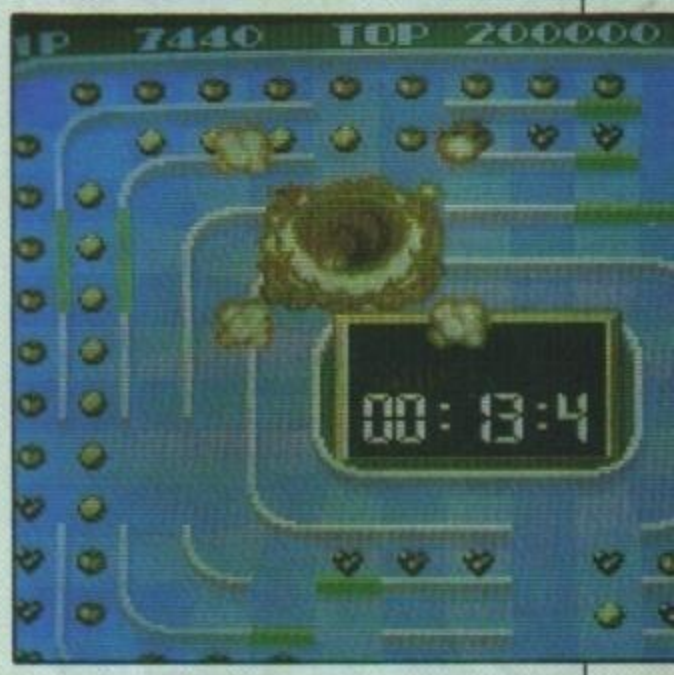
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COUNTER-RUN (Sega/Nihon)

L'ultimo successo del passato ad essere stato ruesumato e riproposto come novità è questo Counter Run della Sega, una versione particolarmente flaccida del carcassone a moneta vecchio di dieci anni Head On.
Anche Fast Lane della Konami ha recentemente riproposto questo stesso tema, ma almeno ha qualche miglioramento come armi extra e nuovi orizzonti di giocabilità. La versione Sega è invece una conversione brutalmente diretta, senza nessun tentativo di aggiornare un tema già vecchio. Il giocatore controlla un'automobile all'interno di un labirinto disseminato di oggetti, che deve raccogliere per passare al livello successivo, mentre viene ostacolato da altre auto con lanie suicide.





C'è un'opzione "turbo" per aumentare la velocità e possono essere raccolti dei bonus che incrementano il punteggio o fermano le altre auto, ma a parte questo e qualche strana disposizione dei labirinti nei livelli avanzati, non c'è niente che tenga sveglio l'interesse per più di tanto.
Tanto per puntualizzare, Counter Run è una porcheria, e questo è stata una vera sorpresa soprattutto se si considera che è stato prodotto dalla stessa casa che ci ha dato i meravigliosi After Burner ed Out Run.

DEAD ANGLE (Seibu)

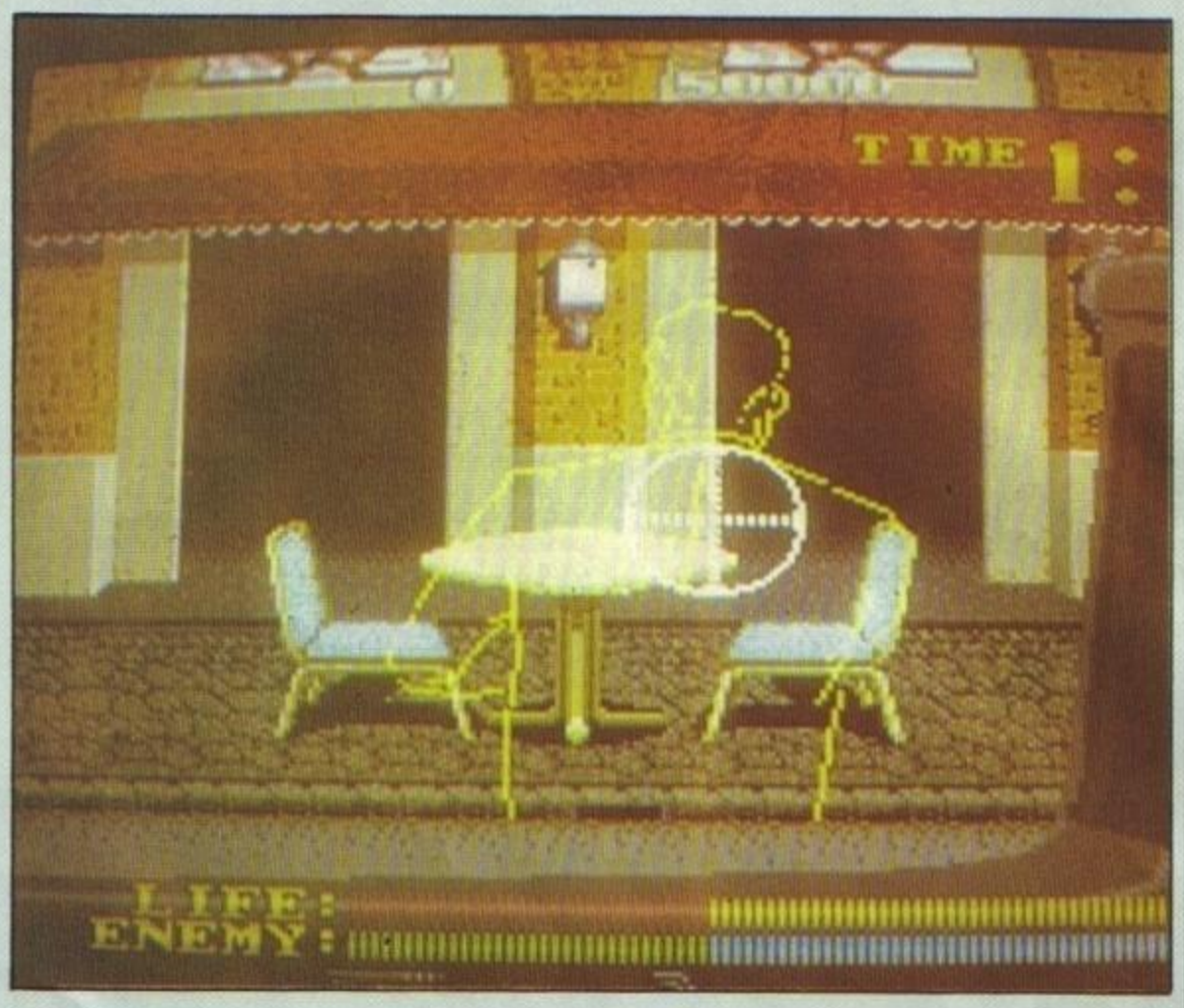
Questo strano coin op avrebbe potuto tranquillamente essere una conversione del gioco della Infogrames Prohibition, e si presenta come un incrocio tra Empire City 1941 ed Operation Wolf. Ambientato in America durante i ruggenti anni venti, il gioco segue gli sforzi del giocatore di salvare la sua ragazza rapita da un gruppo di gangseters (uhm... Dove ho già sentito qualcosa di simile?). Decidendo di combattere il fuoco con il fuoco, il giocatore si imbarca in una missione dove la velocità nel cambiare i caricatori della pistola conta più delle parole.
Un mirino viene posizionato sullo schermo mentre vi aprite la strada fra i vicoli bui della città, dove decine di membri della gang vi attendono in agguato. Avete anche un numero limitato di granate a vostra disposizione, e potete quindi dedicarvi di quando in quando ad una sana distruzione di massa.
Lo schermo scorre in parallasse in ogni direzione "spinto" dal mirino, e comprende un a gran varietà di oggetti dietro i quali ci si può riparare dalfuoco nemico. Ogni livello va com-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP RETRO-SPETTIVA

pletato entro un limite di tempo, ed un fallimento viene poeticamente rappresentato da una dissolvenza in rosso. L'atmosfera generata è adeguatamente tesa, ma nel complesso Dead Angle è un affare piuttosto tiepido; non un titolo in cui spendere troppi soldi.



RABBIT PUNCH (Taito)

Già presentato come Rabid Lepus sotto gli auspici della V-System, questo Rabbit Punch della Taito è una specie di versione umoristica di Side Arms. Uno o due conigli robot partono per una tesissima missione a scorrimento orizzontale completa di carote giganti, in un tentativo di salvare due giovani conigliette che sono state legate insieme ad un tal Bunny King, vestito anbiguamente nello stesso modo, che sono state rapite e rinchiuse separatamente in ognuna delle tre sezioni in cui è diviso il gioco.
La missione comincia a bordo di una grossa astronave, progredendo su di una base all'interno di un asteroide per poi concludersi sulla superficie di un pianeta.
I conigli robot sono armati di una riserva di proiettili e bombe, che può essere aumentata sparando alle lattine di carote che si trovano sul percorso e raccogliendone il contenuto.
Entrambi i conigli volano, e possono camminare sul terreno in una sequenza animata stupendamente. Ci sono alcune stranezze nel gioco: delle voci campionate ci dicono che i "red nipples are instant" (questa preferiamo non traduria... n.d.t.) e che dovete "destroy enemy Mazda" - una bestia cattivissima che non sembra troppo diversa da un asino robotizzato!
Una volta distrutto questo demone ed i suoi scagnozzi, appare uno schermo "carota-bonus" dove bisogna raccogliere quante più carote possibile prima che una di queste riesca a toccare il suolo.
Il gioco ha una grafica bellissima ed una strana giocabilità, piena di tocchi umoristici che dovrebbero rivelarsi interessanti - almeno per un po'.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP TIPS

GALAGA (Namco)

Questo trucchetto funziona su qualsiasi schermo oltre il 30°. Sparate a tutti gli alieni tranne uno. Lasciate che questo vi superi per 255 volte. Al passaggio successivo esso non sparerà. Lasciate che vi sorpassi ancora e sparategli appena scende di nuovo verso di voi. Dall'ondata successiva nessun alieno sparerà, permettendovi di fare tutti i vostri comodi — basta restare fuori dalla portata dei kamikaze!

STAR WARS (Atari)

Ecco un vecchio trucco per coloro che non disdegnano di cimentarsi in questo shoot'em del passato. Potete incrementare esageratamente il vostro punteggio utlizzando la forza nel terzo livello, la corsa verso la Stella della Morte. Non sparate a niente tranne che la porta di scarico — il che vuol dire cercare di evitare tutto ciò che l'Impero vi lancerà contro, e vi verrà attribuito un bonus forza. Nel primo livello guadagnerete 5.000 punti, che arriveranno a 100.000 nei livelli successivi.
Un altro trucco è il prodotto di molta difficoltà e un sacco di fortuna. Se, nel livello di scontro a fuoco con i tie-fighters, la nave di Darth Vader viene colpita più di 30 volte il giocatore guadagna 27 scudi extra. Se siete incredibimente fortunati potete guadagnare 255 scudi — ma questo è un caso incredibilmente raro.

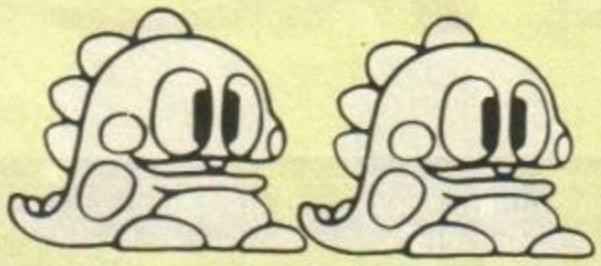
RETURN OF THE JEDI (Atari)

Un trucco per gli esperti di *Return of the Jedi* è quello di raggiungere l'ottavo livello, penetrare nella Stella della Morte e distruggere il reattore. Sulla strada del ritorno, andate a sbattere contro uno dei sostegni per fracassare il Millenium Falcon e il gioco vi riporterà all'inizio dell'ottavo livello. Continuate a fare questo con le vite che vi rimangono, dopodiché terminate il livello con la vostra utlima vita per guadagnare così 100.000 punti bonus.

SUPER MARIO BROS (Nintendo)

Aumentate il vostro punteggio seguendo questo scaltro suggerimento. Al livello 3/2, saltate la prima tartaruga e seguitela alla massima velocità, senza lasciare che esca dallo schermo. Quando si lancia a gran velocità essa andrà a colpire una fila di altre creature, facendovi guadagnare un grosso bonus e, all'ultima tartaruga, una vita extra. Uccidete Mario appena possibile e ripetete ancora una volta il procedimento, e poi ancora, e ancora...

BUBBLE BOBBLE (Taito)



Bubble Bobble della Taito è sicuramente uno dei migliori platfrom game da sala giochi. Per aiutare Bub e Bob, i due simpatici brontosauri, a ritrovare le loro amate rapite dal malvagio Barone Von Bonner, dovrete guidarli attraverso una serie di 100 stanze nel sotterraneo del malvagio nobile, combattendo le sue creature. Per facilitarvi le cose — ma non troppo — ci sono alcuni trucchetti generici validi nel corso della pericolosa missione!

TRUCCHI GENERICI: Se possibile, aspettate che tutti i cattivi 'inglobati' si raggruppino insieme prima di lanciarvi su di loro, dal momento che in questo modo produrranno frutti bonus più sostanziosi (non necessariamente vitali, ma incrementano di molto il vostro punteggio).
Ripulendo rapidamente uno schermo provoca l'apparizione di bersagli ad alto punteggio sullo schermo successivo.
Se colpite le bolle piene d'acqua provocherete lo 'straripamento' di un torrente attraverso lo schermo, che trascinerà con sé tutti i cattivi. I farabutti colpiti si trasformeranno poi in diamanti bonus che vanno a cadere nella piattaforma più alta dello schermo. In genere, l'acqua scorre nella direzione in cui siete voltati.
Colpendo le bolle coi fulmini verdi si provoca la fuoriuscita di un fulmine che colpisce orizzontalmente tutto ciò che incontra sulla sua traiettoria e trasformando i nemici in diamanti. Il fulmine si dirige sempre nella direzione opposta a quella in cui stavate guardando. State attenti a non colpire il vostro compagno, dato che il contatto con il fulmine lo paralizza per alcuni vitali secondi!
Colpendo le bolle con la fiammella si provoca la caduta di piccoli fuochi sulla prima superficie colpita, con la conseguente creazione di una lachetto di fuoco. Il contatto con quest'ultimo è fatale per i cattivi che, ancora una volta, vengono uccisi e trasformati in diamanti.

OGGETTI BONUS
FRUTTI: La frutta esotica dà un numero maggiore di punti.
STECCHE DI CANDITI: Quando l'ultimo avversario 'inglobato' viene colpito, tutte le bolle rimaste in giro si trasformano in oggetti bonus ed un grosso oggetto cade dall'alto: questo fornisce molti punti extra.
SCRIGNO DEL TESORO: Ha un effetto simile ai canditi.
OROLOGIO: Resetta il cronometro del livello ed altera i colori dello schermo.
OROLOGIO DA POLSO: Paralizza i nemici permettendovi di inglobarli facilmente mentre sono fermi.
BUBBLEGUM ARANCIO: Alé! Potenzia la velocità di sparo delle bolle.
BUBBLEGUM PORPORA: Alé! Aumenta la portata delle bolle.
BUBBLEGUM CELESTE: Alé! Incrementa la velocità delle bolle.
TEIERE ROSSE: Alé, alé! Vi dà pieno potere di sparo.
TEIERE PORPORA: Smart Bomb — uccide tutti i cattivi presenti trasformandoli in diamanti.
TEIERA BLU: Puntio extra.
BOMBA PORPORA: Smart Bomb — ammazza tutti i nemici tramutandoli in diamanti.
CROCIFISSO BLU: Riempie lo schermo d'acqua, trascinando tutti i cattivi e trasformandoli in diamanti.
CROCIFISSO ROSSO: Il possessore acquisisce il potere di sparare bolle di fuoco.
CROCIFISSO GIALLO: Provoca il rimbalzo di un grosso fulmine attraverso lo schermo, uccidendo tutti i nemici al contatto e trasformandoli in diamanti.
OMBRELLO: Fa avanzare di tre schermi.
OMBRELLO GIALLO: Fa avanzare di cinque schermi.
OMBRELLO PORPORA: Fa avanzare di sette schermi.
SCARPA DA GINNASTICA: Alé, hop! — il possessore si sposta per lo schermo a gran velocità.
COLLANA: Emette una bolla luminosa rimbalzante che, se colpisce i nemici, li trasforma in diamanti bonus.
ANELLO ROSSO: Attribuisce al possessore dei punti bonus in seguito ai suoi movimenti verso destra e verso sinistra.
ANELLO D'ARGENTO: Fa partire una scia di stelline che cadono attraverso lo schermo uccidendo tutti i cattivi e trasformandoli in diamanti.
LIBRO DEGLI INCATESIMI: Smart Bomb — esplode, uccidendo tutti i cattivi.
CUORI LAMPEGGIANTI: Rende Bub e Bob temporaneamente invincibili — possono uccidere gli avversari semplicemente toccandoli.
POZIONI: Riempiono lo schermo di strane icone. Se riuscite a raccoglierle entro il limite di tempo vi sarà dato un grosso bonus. TRUCCO: se entrambi i giocatori ne raccolgono un egual numero, ricevono entrambi un bonus di 100.000 punti!
PORTA: L'ingresso alla stanza nascosta, che contiene un bonus in diamanti incredibilmente alto!

TRUCCHI PER LO SCHERMO N% 100: Il covo del Barone! Per uccidere questo enorme cattivone svolazzante bisogna raggiungere la piattaforma piccola e raccogliere la bottiglia di pozione verde in cima allo schermo. Questo permette a Bub e a Bob di lanciare bolle/fulmini che, quando colpite, vanno a contatto col Barone. Per sparare il maggior numero possibile di scintille, raccogliete la bottiglia di pozione e lasciatevi cadere lungo il muro più vicino, guardando verso l'esterno. Ogni bolla che scoppia viene immediatamente fatta scoppiare ed i lampi che ne risultano vengono scagliati attraverso lo schermo e devono essere evitati perché sono mortali.
Solo dopo che almeno 100 di questi pericolosi fulmini avranno colpito il Barone, questo viene inglobato nella bolla, ed il giocatore che riesce a farlo scoppiare guadagna un bonus di 1000.000 punti, e può ammirare lo schermo finale...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

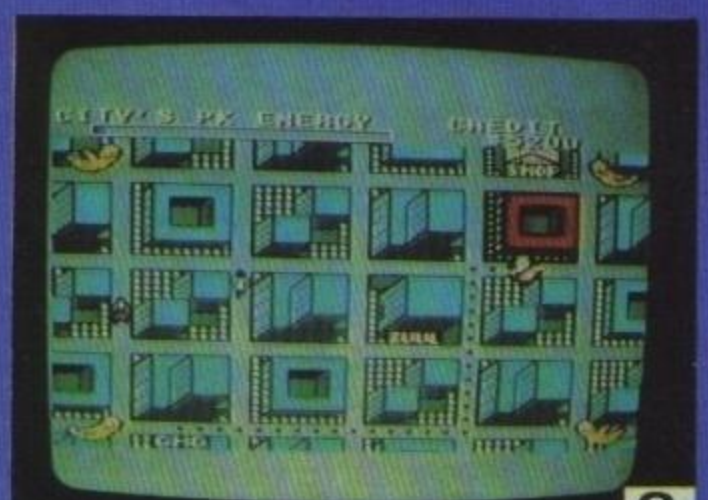
http://www.oldgamesitalia.net/

BEYOND

Ghostbusters è stato uno dei programmi più giocati su Commodore 64, grazie soprattutto alla perfetta riproduzione dell'atmosfera del film, creata sia dalla grafica che - soprattutto - dalla parte sonora (ricordate la parola "Ghostbusters!" digitalizzata?). Molte riviste definirono quel gioco come il miglior *tie-in* della storia, ma solo The Games Machine è riuscita a vedere qual'è il vero aspetto del gioco degli *acchiappafantasmi*.

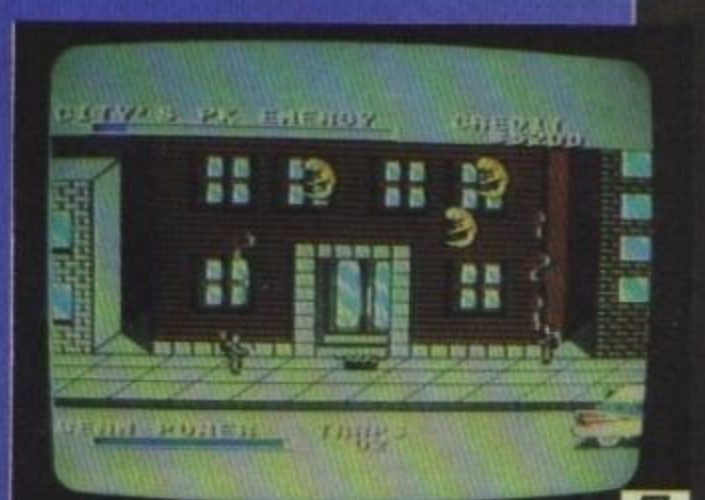
PER I COMMENTI ALLE FOTO VEDERE PAG. 56...

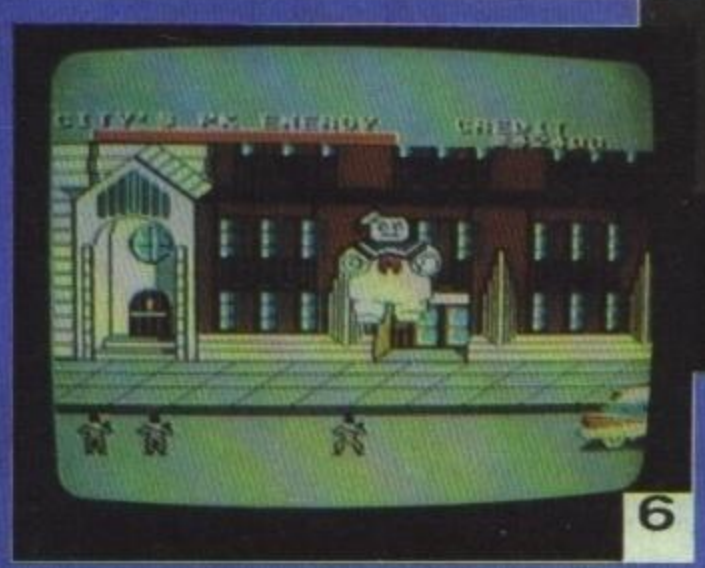
1


2

3

4


5


6

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

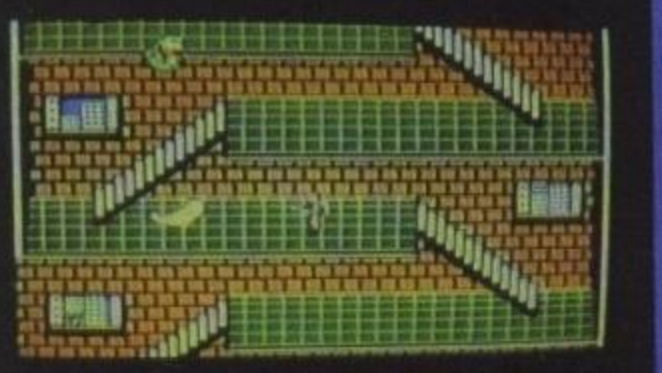
http://www.oldgamesitalia.net/

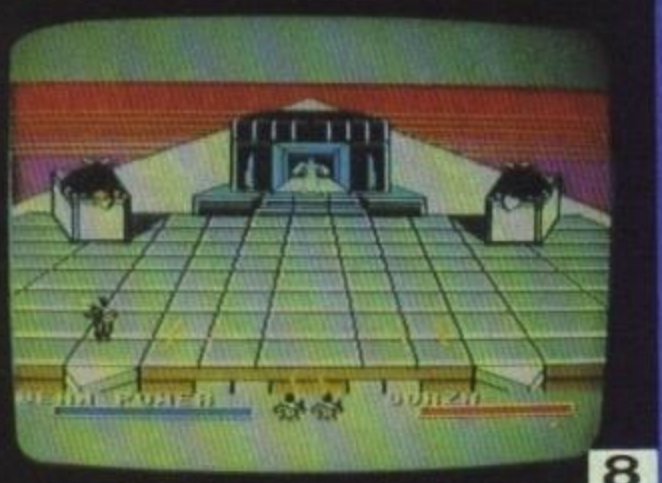
GHOSTBUSTERS

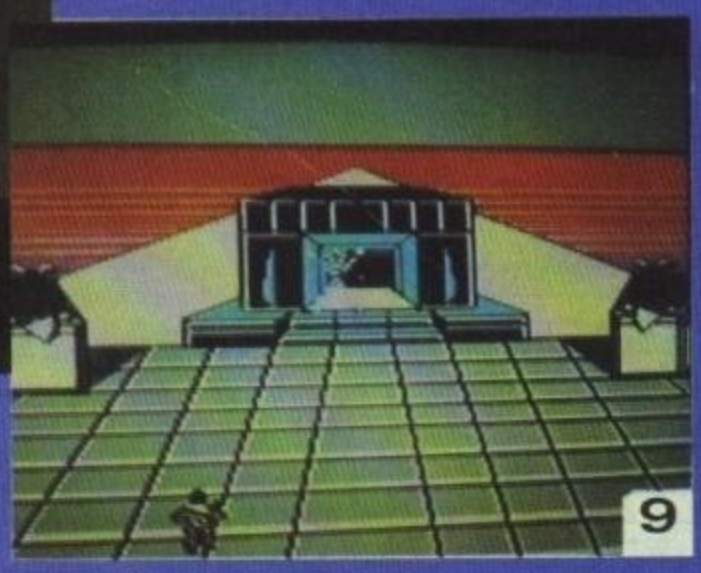
Nessun europeo lo sa, ma la Sega ha acquistato i diritti di diversi giochi targati Activision: per il suo sistema "Master" abbiamo già visto *Super Hang-On* e *Quartet*, entrambi stupende riscritture delle schifezze prodotte dalla casa americana su computer. Quando abbiamo saputo che fra i giochi acquistati c'era anche *Ghostbusters*, non abbiamo resistito e siamo andati a chiederne una copia per la console della redazione.

AMARA SORPRESA

Quando i nostri redattori sono tornati alla base, ecco l'amara sorpresa: Il gioco di **David Crane** non esiste nello standard PAL (quello utilizzato qui in Europa), e quindi non ci era possibile vedere quali differenze esistevano fra questa versione "made in Japan" ed il famoso best seller per 8bit.
Ma poteva **Games Machine** lasciarsi fermare da un così banale ostacolo?
Certamente no, e così uno dei nostri intrepidi redattori è riuscito a procurarsi una delle pochissime copie (si dice che in tutto il mondo ce ne siano solo tre, ma si tratta di voci di corridoio) PAL del gioco, ed in una memorabile giornata è riuscito a sconfiggere il tremendo demone sumero Gozer, dandoci la possibilità di realizzare questo incredibile scoop fotografico in cui potete vedere tutto ciò che i vostri computers a 8bit vi hanno sempre tenuto nascosto.


7


8


9

CONGRATULATIONS !

HE THANK YOU FROM THE BOTTOM OF OUR HEARTS.
YOU HAVE SAVED THE CITY AND WILL GO DOWN IN HISTORY AS THE HERO WHO ANNIHILATED GORZA. THE GOD OF DESTRUCTION.
FOR YOUR GALLANT EFFORT, YOU HAVE EARNED A REWARD OF $5000.

10

UPON AWAKENING FROM A DEEP SLUMBER, GORZA ATTEMPTED TO DESTROY OUR GREAT METROPOLIS. HOWEVER ....

YOU CRUSHED HIS VICIOUS PLAN AND STOPPED HIM ONCE AND FOR ALL.

YOU HAVE THUS RESTORED PEACE AND ORDER TO OUR BELOVED CITY.

11

THE END

12

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEYOND GHOSTBUSTERS
(Segue dalla pagina precedente):

Foto 1
Dopo uno screen iniziale identico a quello presente nelle versioni per computer (ma con musica peggiore e senza urla), eccoci all'inizio della fantastica avventura: dopo aver scelto una delle quattro auto disponibili, la prima sorpresa ci viene data dall'impressionante serie di nuove armi a nostra disposizione, di cui vedete qui solo una piccola parte.

Foto 2
Ecco New York, con tanto di case infestate, i relativi fantasmi e perfino un negozio (in alto a destra) nel quale si possono acquistare nuove armi durante il gioco. I Ghostbusters si sono già diretti verso il loro primo cliente, mentre Guardiano Di Porta e Mastro Di Chiave gironzolano pericolosamente (toccandoli si perdono soldi) nella parte sinistra dello schermo, finalmente incarnati in corpi umani perfettamente animati.

Foto 3
Al volante della nostra auto rossa, ci dirigiamo velocemente verso la casa da disinfestare, la cui distanza viene indicata da un utilissimo contachilometri nella parte bassa dello schermo. Come nella versione ad 8-bit possiamo aspirare fantasmi per incrementare il punteggio, ma qui dobbiamo anche stare attenti a non urtare altre auto od altri ostacoli.

Foto 4
All'attacco! Questa è la scena più simile alla sua controparte ad 8-bit, ma la grafica (e la velocità, purtroppo...) sono tutta un'altra cosa...

Foto 5
Un altro palazzo da disinfestare, questa volta dai malefici slimers. Questa razza di fantasmi dall'espressione non particolarmente intelligente vive solo nelle cartucce Sega, e la loro velocità è a dir poco impressionante...

Foto 6
Una volta che l'energia psichica della città raggiunge il livello massimo (indicato nella barra in alto a sinistra), è il momento di andare al tempio di Zuul, dove il diabolico Marshmallow Man ci impedisce, saltando, di entrare nel grattacielo in cui si sono rintanati Guardiano di Porta e Mastro di Chiave. Ancora una volta, la grafica e la velocità sono di gran lunga superiori a quelle della versione per home computer...

Foto 7
Ecco l'interno del grattacielo! Il nostro poco visibile omino si apre la strada in questa misteriosa parte del gioco armato di una terribile arma a raggi (può sparare sia orizzontalmente che verso l'alto), ed evitando decine e decine di fantasmi (fra i quali i temibili "lanciadischi") raggiunge...

Foto 8
... il tetto dell'edificio! Il demone sumero Gozer (indicato dai programmatori giapponesi come "Gorza", in basso a destra) spunta da un passaggio pandimensionale sparando micidiali raggi laser (i sei raggi, sparati a coppie, sono le linee nella parte bassa centrale dello schermo) e facendosi difendere da due mastini infernali, che lanciano decine di palle di fuoco (quello di sinistra ne ha appena sputata una) contro il nostro povero Ghostbuster.

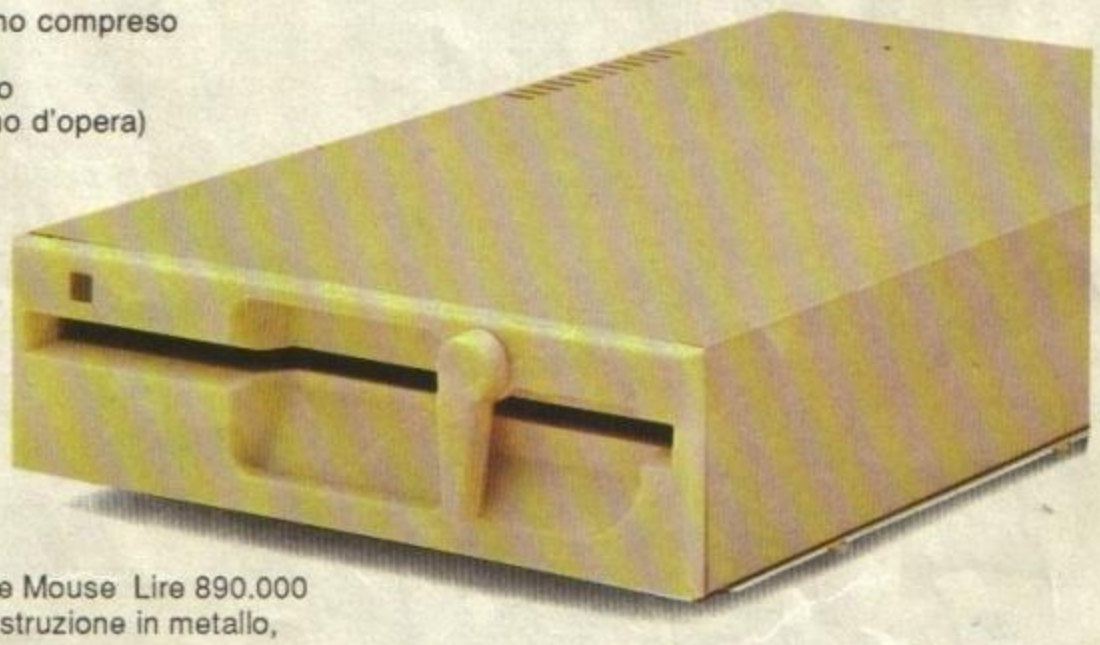
Foto 9
Ecco quel che nessun computerista avrebbe mai potuto sognare: la distruzione di Gozer! Il corpo del demone, colpito dai raggi dei nostri eroi, si sta decomponendo, e la minaccia dei fantasmi è ormai un brutto ricordo per New York (almeno fino alla pubblicazione di *Ghostbusters II*, che dovrebbe essere commercializzato fra poco dalla Activision).

Foto 10, 11, 12
Questo è il messaggio finale del gioco, completo di congratulazioni da parte del sindaco e del classico "The End". Ma quanto durerà la pace?

Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*
DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA

1) COMPATIBILE AL 100%
2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
3) DOPPIO connettore seriale
4) Robusto mobile SCHERMATO antidisturbo
5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.



Alcuni prezzi del nostro listino:
Computer Commodore 64 Lire 299.000
Drive Commodore 1541 Lire 350.000
Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 890.000
Mini Drive Compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compattissimo) Lire 250.000
Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

Nuovo punto di vendita al pubblico:
CIRCE Electronics, Srl
V.le F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

CIRCE

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla CIRCE Srl
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
nici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
atalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobolli.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

SoftMail e' un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail: l'assortimento piu' ampio con oltre 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: e' possibile effettuare ordini telefonici SOLO se e' gia' stata effettuata una spedizione a proprio nome ed e' stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilita' ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puo' chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail puo' organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi. Ricordiamo inoltre che sono disponibili le ultime novita' anche per i computers: Commodore 64, Spectrum 48k, Amstrad CPC, Archimede: richiedete l'elenco completo! Oltre alle ultime novita' qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, ECA, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, SubLogic.
NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

Una novita' sconvolgente: SoftMail apre le porte al pubblico! Telefonate per conoscere i giorni e gli orari di apertura: potrete cosi' ritirare direttamente cio' che preferite. Saremo felici di conoscervi, anche se speriamo vivamente di non vedervi arrivare tutti assieme: non ci sarebbe spazio sufficiente!
A presto, dunque!

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Joy. Tac 1+ Apple	55.000
Joy. IBM/interfaccia	telef.
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedKing autof.	33.000
Joy. Slik Stik	18.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat	22.500
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Hint & tips: adventures piu' famosi	telef.
Quest for clues	39.000
Programmer's ref. guide (Atari ST)	49.000
Volare con Flight Simulator - 16 bit	45.000

AMIGA

Aegis Videotitler 1.1	185.000
Adv.dung.&dragons	telef.
Armalyte	telef.
Armageddon man	49.000
Audiomaster	85.000
Barbarian (Palace)	39.000
Bermuda project	59.000
Bismark	telef.
Beyond ice palace	29.000
Bionic commando	29.000
Black lamp	39.000
Bobo	39.000
Bomb Jack	29.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Clever & smart	telef.
Corruption	49.000
Crash Garret	49.000
Crazy cars	29.000
Deja vu II	telef.
Dragon's lair	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller	telef.
Dungeon Master	telef.
Empire	telef.
Enlightenment	39.000
Fantavision	telef.
Fernandez must die	telef.
Fire and forget	39.000
Fish	45.000
Football manager II	telef.
Fright night	telef.
Fusion	telef.
Ikari warriors	39.000
Interceptor	45.000
Iron lord	telef.
King of Chicago	49.000
Leaderboard coll.	29.000
Legend of sword	45.000
Light!Camera!Action!	99.000
Major motion	39.000
Manhattan dealers	telef.
Menace	39.000
Off shore warrior	telef.
P. Beardsley soccer	29.000
Pac land	telef.
Pandora	35.000
Photon paint	155.000
Ports of call	65.000
Reach for the stars	telef.
Return to Atlantis	59.000
Return to Genesis	39.000
Rocket Ranger	telef.
S.E.U.C.K.	telef.
Sentinel	39.000
Skyfox II	59.000
Speedball	telef.
Starglider II	telef.
Starfleet	59.000
Star ray	telef.
Street fighter	29.000
Sub battle simul.	29.000
Summer olympiad	39.000
The Bard's tale I, II	telef.
Three Stooges	59.000
TRIAD	telef.
Ultima IV	49.000
UMS	telef.
Virus	telef.
Virus infect. protect.	telef.
Whirligig	39.000
Xenon	35.000
Zoom	45.000

ATARI ST

Armalyte	telef.
Barbarian (Palace)	29.000
Barbarian (Psygn.)	45.000
Bermuda project	49.000
Beyond ice palace	39.000
Bionic commando	29.000
Bismark	telef.
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Defender ... Crown	69.000
Driller	telef.
Elite	45.000
Empire	telef.
Fish	45.000
Guild of thieves	45.000
Iron lord	telef.
Leaderboard birdie	29.000
Live and let die	telef.
Lord of conquest	telef.
Legend of sword	45.000
Manhattan dealers	telef.
Off shore warrior	telef.
Overlander	29.000
Pandora	39.000
Powerdrome	telef.
Return to Genesis	39.000
Sentinel	39.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
Speedball	telef.
Star ray	telef.
Star trek	39.000
Stellar crusade	69.000
Super hang on	39.000
The Bard's tale I	telef.
Virus	39.000
UMS	35.000
Vixen	39.000
Wargame constr.set	59.000
Whirligig	39.000
Xenon	35.000

IBM 5"

Ancient art war	75.000
Ancient...at sea	75.000
Civil war	59.000
Corruption	49.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon EGA	telef.
Fish	45.000
Flight simulator 3.0, scenery disks	telef.
Green beret	39.000
Inside trader	49.000
MISL indoor soccer	telef.
Reach for stars	59.000
Skyfox II	59.000
Speedball	Telef.
Star trek rebel univ.	telef.
Stellar crusade	69.000
President is missing	49.000
UMS	59.000
Uninvited	69.000

IBM 3"

Ancient art war	75.000
Ancient art...sea	75.000
Adv.flight trainer	59.000
Artic fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl weaver baseb.	59.000
F16 Falcon	69.000
Jet	99.000
Marble madness	59.000
Mini putt	59.000
PHM Pegasus	59.000
Reach for stars	59.000
Starflight	59.000
Test drive	59.000
The Bard's tale I	59.000
World tour golf	59.000

MACINTOSH

Ancient art war	telef.
Balance power 1990	telef.
Bermuda project	telef.
Chessmaster 2000	79.000
Defender ... Crown	79.000
F16 Falcon	99.000
Guild of thieves	69.000
King of Chicago	89.000
Jinxter	69.000
Patton vs Rommel	telef.
Police quest	89.000
PT109	telef.
S.D.I.	89.000
Star trek prometh.	69.000
Uninvited	79.000
Twilights ransom	telef.
Where world Carm.S.	79.000

APPLE IIGS

Defender ... Crown	79.000
Deluxe paint II	150.000
Destroyer	79.000
Fantavision	telef.
Hardball	69.000
Pirates!	79.000
Questron II	79.000
Silent service	69.000
Superst. ice hockey	telef.
Street sport soccer	telef.
World tour golf	69.000

APPLE II

Adv. flight trainer	69.000
Ancient art war	69.000
California games	79.000
Champ. wrestling	39.000
Demon's winter	telef.
Earth Orbit Station	telef.
Fantavision	telef.
Kampfgruppe	69.000
Kamfgruppe scen.1	telef.
Pirates!	59.000
Springb. publisher	199.000
Starglider	59.000
The Bard's tale III	79.000
Ultima V	telef.

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:
[ ] Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. _____ scad. _____
[ ] Paghero' al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) **TGM** TOTALE LIT. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Citta' _____ Prov. _____ Telefono _____

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PENGUIN LAND

SEGA Mega Cartridge

Un personaggio ed un#azione di gioco che ricordano il vecchio (e bellissimo) Penguin Adventure dell'MSX, Penguin Land comprende nella sua trama un gran numero di enigmi.
Il Comandante Di Missione Pinguinesca Overbite ha un compito delicato ed urgente. Tre preziose uova di pinguino sono disperse su di un lontano pianeta, rubate da una terribile forza anti-anfibio. Overbite ha già trovato le uova, ma 50 settori lo separano da casa. Deve respingere attraverso essi animali feroci e rocce instabili senza compromettere i fragilissimi gusci.
C'è un limite di tempo per ogni sezione di piattaforme con scrolling verticale. Profonde quattro schermi, i blocchi che formano queste piattaforme impediscono di progredire. La maggior parte dei blocchi possono essere distrutti a colpi di becco, ma i blocchi dorati respingono ogni beccata.
Alcuni blocchi funzionano come quelli dorati ma continuano a restringersi ed ingrandirsi, mentre altri si sbriciolano se un uovo cade su di essi o vi si cammina sopra. I blocchi speciali verdi hanno dei fori attraverso i quali possono passare Overbite e le uova, a seconda della forma del buco stesso.
Degli aggressivi orsi polari devono essere eliminati facendo loro cadere in testa dei massi, o storditi a colpi di becco, sempre ammesso che il nostro eroe non sia colpito da una zampata. Delle maliziose poiane volano al di sopra dell'area di gioco e lasciano cadere dei mattoni sulle uova che vengono lasciate ferme troppo a lungo - un vero problema.
Si può iniziare da uno qualsiasi dei primi trenta livelli; ma i rimanenti possono essere giocati solo quando tutti questi sono stati completati. Oltre agli schermi standard, possono essere creati altri 15 livelli extra utilizzando un editor che permette poi di salvarli nella cartuccia stessa.
I blocchi (e gli orsi) vengono selezionati da un'area sul fondo dello schermo e posizionati dove voluto con l'ausilio di un cursore. I livelli salvati possono essere poi giocati normalmente.
La strana mistura di elementi strategici in Penguin Land fanno un piacevole contrasto con le solite avventure dinamiche e gli shoot 'em ups. Spostare blocchi e spingere oggetti ricorda molto Boulderdash , ma in un formato completamente verticale. I problemi sono veramente tremendi da risolvere e richiedono un utilizzo precisissimo del comando a scheda, che rende come sempre il gioco più difficile di quel che è già di per sè.

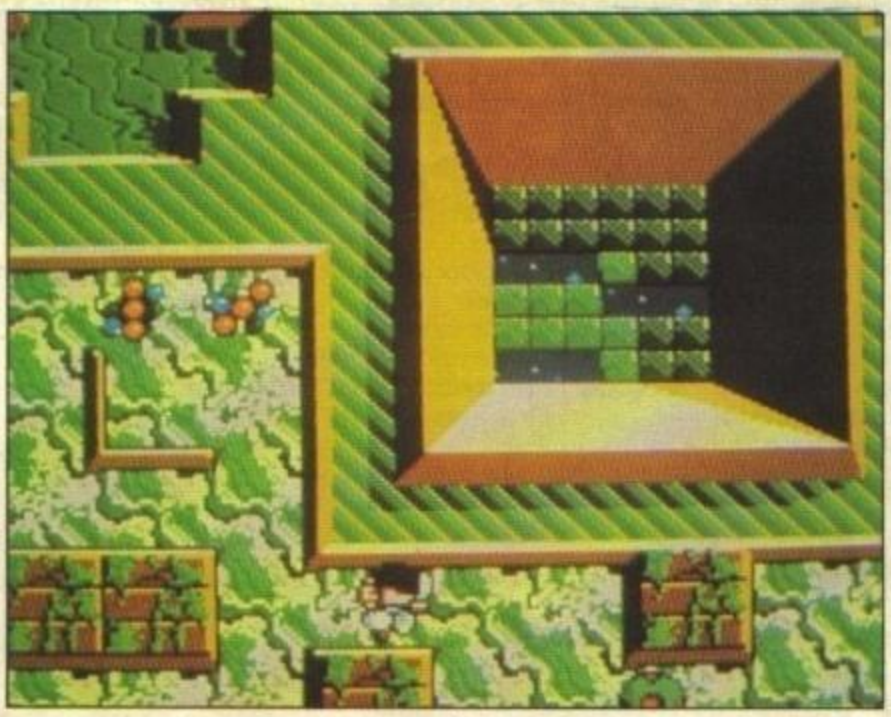
GLOBALE 79%

▲ *Dovrete sudare per condurre il Pinguino alle sue tre uova*

MAZE HUNTER 3-D

SEGA Mega Cartridge

Non sono stati pubblicati molti titoli per i costosi occhiali 3-D, negli ultimi tempi, e sono in molti a pensare che con così poche cartucce a disposizione, l'acquisto della "rivoluzionaria" periferica non sia un buon affare. Blade Eagle è stato addirittura ritirato per la sua grafica confusionaria, Space Harrier 3-D non è stato ancora pubblicato... che cosa offre allora il mercato per i "poveri" possessori degli occhiali 3-D?
Maze Hunter è stato creato per colmare questa grave lacuna: nel gioco impersonate il Maze Hunter, un guerriero ossessionato dalle esplorazioni di fronte alla sfida finale il Labyrinth.
Il gioco è un clone evidente del coin op della Atari Gauntlet, e si inserisce bene in un catalogo dal quale mancavano completamente giochi di questo genere. Il fatto che solo un giocatore possa prendere parte all'azione toglie molto del potenziale del gioco, che viene comunque completamente bilanciato dall'effetto 3-D.
Cominciate disarmati nel Sottolivello 1 (ci sono tre Sottolivelli per ognuno dei quattro Livelli che formano un'Area), in un labirinto ortogonale mostrato in pianta. Degli alieni vi si avvicinano durante l'esplorazione, e possono essere evitati saltando o distrutti utilizzando un bastone ninja che si trova abbastanza facilmente.
Toccare un alieno o cascare in una buca nei livelli più bassi ha come risultato la perdita di una delle vostre vite ed il ritorno istantaneo all'inizio del Livello.
I Sottolivelli vengono affrontati a gruppi di tre per volta e si scende da uno all'altro utilizzando dei tunnels spaziotemporali. Per passare al successivo Livello dell'Area serve una chiave, che può essere trovata sul pavimento di uno dei Sottolivelli o all'interno di scatole segnate con un punto di domanda (dove si possono trovare anche molti altri oggetti utili come armi supplementari e bonus-velocità).
Voi e gli alieni state sempre sullo stesso livello di profondità (inteso in senso grafico), così i problemi di identificazione di Blade Eagle non hanno più ragione di esistere. Poichè gli occhiali Sega permettono anche una perfetta visione a colori, l'impressione generale crea un'interessante atmosfera fatta anche di giochi d'ombre.
Il sonoro è semplice, per nulla all'altezza della grafica, ma il vero problema è la giocabilità quasi sempre molto caotica ed impacciata. In Gauntlet l'aspetto più spettacolare del gioco è dato dalle orde di mostri che vi saltano addosso drenando lentamente ma inesorabilmente le vostre riserve di energia: i pochi alieni che uccidono a contatto di Maze Hunter non riescono invece a creare neanche un decimo di quella sensazione di caos, rendendo la cartuccia interessante ma ancora una volta solamente mediocre.



GLOBALE 62%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZTEC ADVENTURE

SEGA Mega Cartridge

Le avventure dinamiche, dove l'enfasi è posta soprattutto sull'esplorazione, non sono un genere particolarmente ovvio per un programma da console. L'azione multipersonaggio di Aztec Adventure è destinata a segnare l'inizio dell'era di questo genere di giochi.
L'impressione iniziale è notevole: il bellissimo schermo dei titoli e gli schermi introduttivi inseriscono piacevolmente il giocatore nell'azione. Preso di per sè, comunque, il gioco non si allontana molto da un semplicistico gioco di esplorazione non molto evoluto nella giocabilità.
Il Paradiso Azteco delle leggende sta da qualche parte nelle profondità delle giungle sudamericane. A tutt'oggi, mostri e spiriti che abitano le vicinanze dei suoi tortuosi labirinti hanno sopraffatto tutti gli esploratori che hanno cercato di penetrarvi. Ma tu, Nino, sei il migliore di tutti gli esploratori e più che convinto di intraprendere l'impresa.
Cominciate in una foresta, nel primo di 11 round. Aree di vegetazione formano i muri di un enorme labirinto. La maggior parte degli abitanti sono ostili, ma tre di loro vi potranno aiutare se li pagherete. Papi il Papero, Pupe il Gatto e Poh il cane possono anche essere dei vostri, e vi seguiranno ovunque andrete. Il loro utilizzo principale è come armi di difesa, dal momento che anch'essi agitano i loro spadini ogni volta che voi muovete la vostra potente lama.
Gli oggetti e le armi vengono raccolti quando vengono uccisi diversi nemici. I fedeli animali vengono pagati per i loro servigi con delle sacche di monete che si trovano eliminando una rana. Molti nemici devono comunque essere evitati, poichè non possono essere uccisi e sottraggono energia se toccano il giocatore. Ogni round ha il suo particolare tipo di nemico, diverso a seconda dall'ambiente che circonda il giocatore, e bisogna eliminarne un numero fisso per poter accedere al livello successivo.
Non è facile controllare il personaggio con il comando standard Sega, anche perchè il movimento è reso difficile dalle grandi dimensioni degli sprites e dallo scrolling ad intermittenza. Aggiungete a questo gli incontri con i nemici dalle diverse forme ma sempre animati con solo due quadri di animazione ed avrete un Paradiso Azteco che era meglio lasciare stare.

GLOBALE 41%

▲ *Incontrerete molti nemici sulla strada verso il Paradiso Azteco*

ALEX KIDD - THE LOST STAR

SEGA Mega Cartridge

Semplice ma giocabilissimo, Super Mario Bros. è stato probabilmente il gioco che ha fatto levitare maggiormente le vendite della console Nintendo. In questo Alex Kidd la Sega presenta un gioco simile - anche se graficamente molto più vario - in cui il ruolo di protagonista è nuovamente affidato ad Alex Kidd, già visto in Miracle World .
Alex, star del palcoscenico, del video e dell'industria discografica, ha perso la sua astronave, ed è ora appiedato a milioni di miglia dalla sua casetta sul pianeta dei miracoli. Il tragitto comprende diversi scenari alieni, da colorate foreste a complessi futuristici, tutti popolati da alieni malefici dall'apparenza amichevole.
Alex comincia all'estrema sinistra del primo schermo del primo livello, diretto verso il limite destro del livello che deve raggiungere entro un certo limite di tempo.
Cani, carte da gioco animate, uccelli, clown, automobili e zombie sono solo una piccola selezione delle creature che infastidiranno Alex durante il gioco. Ogni volta che lo toccano non lo uccidono, ma sottraggono due unità di tempo dal timer di Alex.
Particolari segmenti di piattaforma funzionano come trampolini, dando ad Alex una capacità di salto potenziata, mentre altri gli permettono di superare crepacci altrimenti insuperabili. Ci sono anche altri mezzi di trasporto a disposizione: una monorotaia nel primo livello può essere utilizzata ad esempio per evitare degli ostacoli posti sul terreno, ma l'avanzata secondo questi mezzi è decisamente più lenta che non quella "standard" .
Delle icone galleggiano qua e là per lo schermo in punti prefissati fornendo dei bonus se vengono raccolte. Punti extra e vite aggiuntive oltre alla capacità di poter sparare sono solo alcuni di questi bonus, particolarmente utili quando viene il momento di incontrare le guardie di fine livello.
Non lasciatevi ingannare dall'incredibile "carineria" generale del gioco, tipicamente nipponica (Alex è una scimmietta tipo Monkey), perchè dietro la facciata si nasconde un programma terribilmente giocabile. Le numerose variazioni grafiche ed alcune strutture particolari lo differenziano notevolmente da Super Mario Bros. .La possibilità di sparare è chiaramente stata introdotta solo per poter emulare le capacità del gioco Nintendo, ed è piuttosto limitata e si rivela utile solamente contro certi nemici nascosti nello scenario.
Un'altra caratteristica noiosa del gioco sono i livelli troppo lunghi per il limite di tempo fornito (o il limite troppo corto, evidentemente!)
Ben definito - anche le esageratamente "carino" in alcuni punti - sotto l'aspetto grafico, il gioco è rovinato da un terribile sfarfallio degli sprites negli schermi più affollati, mentre il sonoro è di altissima qualità con diverse parti campionate.
La grande difficoltà di Alex Kidd è il suo maggiore difetto, che però genera anche la sua enorme longevità, facendo di questa cartuccia un prodotto da considerare attentamente.

GLOBALE 72%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

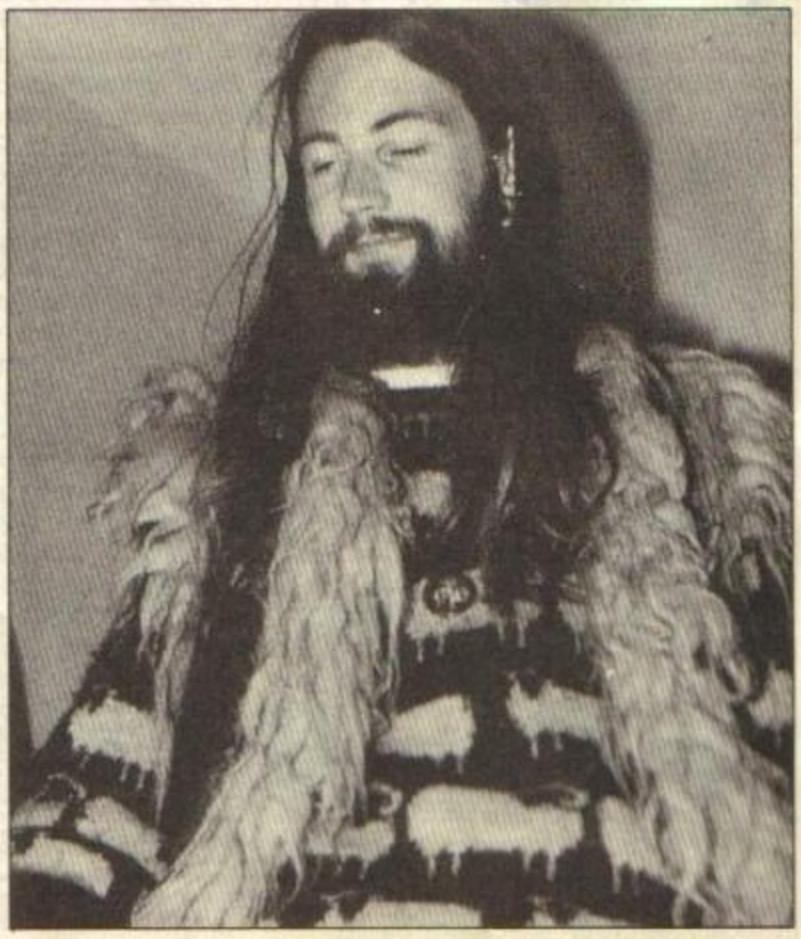
FANTASIA PSICHEDELICA

Big Brother & The Holding Company, Pink Floyd, The Grateful Dead, Lucy in the Sky with Diamonds - sì, ci siamo messi qualche fiore tra i capelli, sbattuti un pò e siamo andati a far visita al più incredibile programmatore per dividere con lui la sua ultima esperienza psichedelica - Trip-A-Tron.
Non vi piacciono gli anni '60?

Non si può criticare sul serio Jeff Minter ma, dannazione, penso proprio che questa volta lo farò io. Il London Planetarium una volta era un posto dove andare a sedersi ed ascoltare con il collo girato all'indietro i placidi monologhi stellari di Patrick Moore.
Sino a che non è arrivato lui.
Beh, c'è da dire che forse non è del tutto colpa di Jeff, che forse la vera causa è da attribuirsi alla sua educazione anni '60 - troppi Pink Floyd e troppe "esperienze ultracoscienti" (così le chiama lui) erbacee con contorno di luci psichedeliche.
Vedete, tutto è cominciato qualche anno fa sul Commodore 64 quando Jeff Minter si mise in testa di creare una forma d'arte del tutto nuova che sfruttasse le capacità dei computers. Il risultato fu *Psychedelia* , il primo sintertizzatore di luce. *Piacque* a tutti, ma dal momento che nessuno sapeva esattamente cosa farsene Jeff ce lo mostrò: Noleggiò il London Planetarium e fece scorrere delle versioni laser dei suoi show sulla sua cupola perfetta.
Continuò a sviluppare l'idea sull'ST, utilizzando la sua più grande capacità cromatica per creare degli effetti ancora più esaltanti... E nacque *Colourspace* : una sua nuova versione - chiamata intelligentemente *Colourspace II* - non apparve mai nonostante i ripetuti annunci.
Il sintetizzatore di luce fu il progetto chiave di Jeff (lui stesso ha scritto che *Psychedelia* fu "il punto più alto della mia carriera di designer") che non ha mai abbandonato. Un anno di duro lavoro ha ora trasformato il sintetizzatore nella sua ultima e più grande incarnazione: *Trip-A-Tron*.
Ma che cos'è esattamente un sintetizzatore di luce?
Il suo equivalente più vicino sono i laser-shows, o gli show di luci di certi concerti rock, come naturalmente quelli dei Pink Floyd. Lo schermo non è mai statico, e consiste di una sequenza costantemente in movimento di colori e sagome generate in tempo reale dall'operatore. Il sistema è stato disegnato come parte di un'esperienza audio-visuale, mentre la vostra musica preferita si occupa del sonoro.

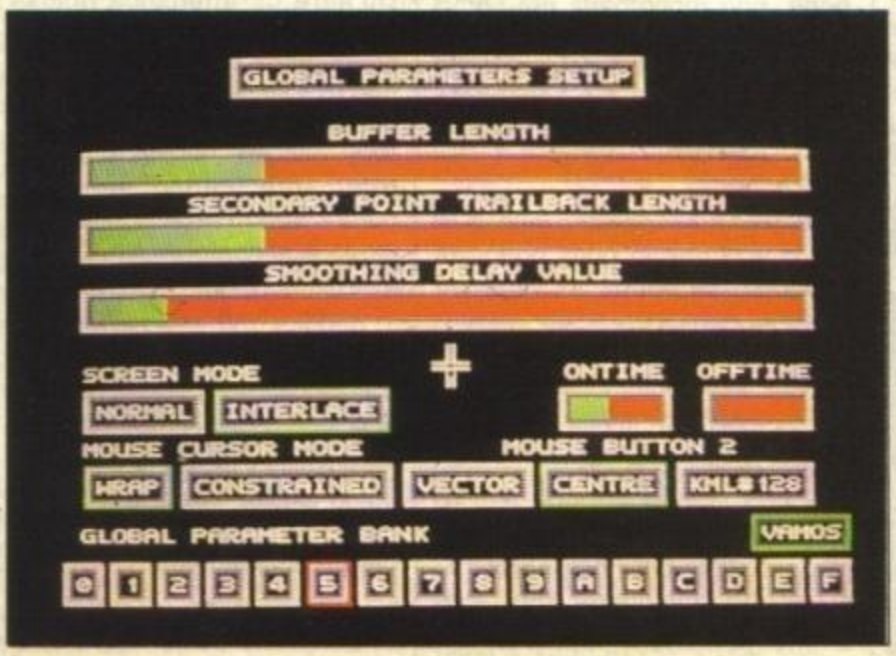
L'Uomo Realizzato

Studiato per l'ST, *Trip-A-Tron* consiste di due dischetti e di un manuale estremamente dettagliato. Una volta caricato, la prima cosa mostrata è una serie di icone simili in un certo senso a quelle di un programma di grafica. Queste danno accesso a diversi schermi, dei quali si possono modificare i parametri di colore, simmetria ed animazione.
Un ottimo sistema di scoprire esattamente di cosa sia capace *Trip-A-Tron* è di smanettare un pò con i due demo inclusi nella confezione.
Il primo mostra la generazione degli schemi. Muovendo il mouse e tenendo premuto il pulsante di sinistra si creano e muovono degli schemi grafici, mentre premendo i tasti si

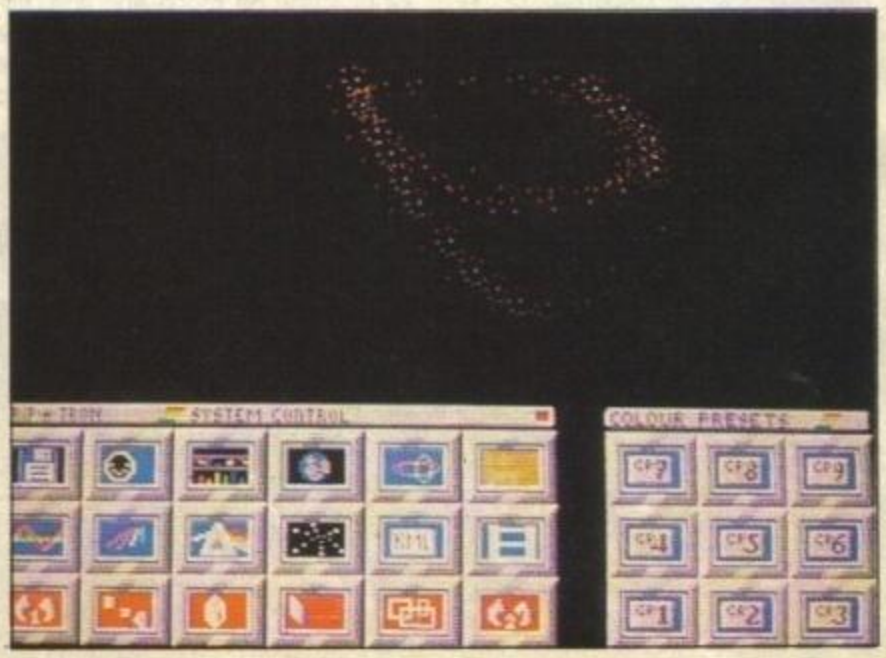


▲ *Contemplando l'ineffabile: il peloso fantasista psichedelico Jeff Minter*

"Lo schermo non è mai statico, e consiste di una sequenza costantemente in movimento di colori e sagome generate in tempo reale dall'operatore."



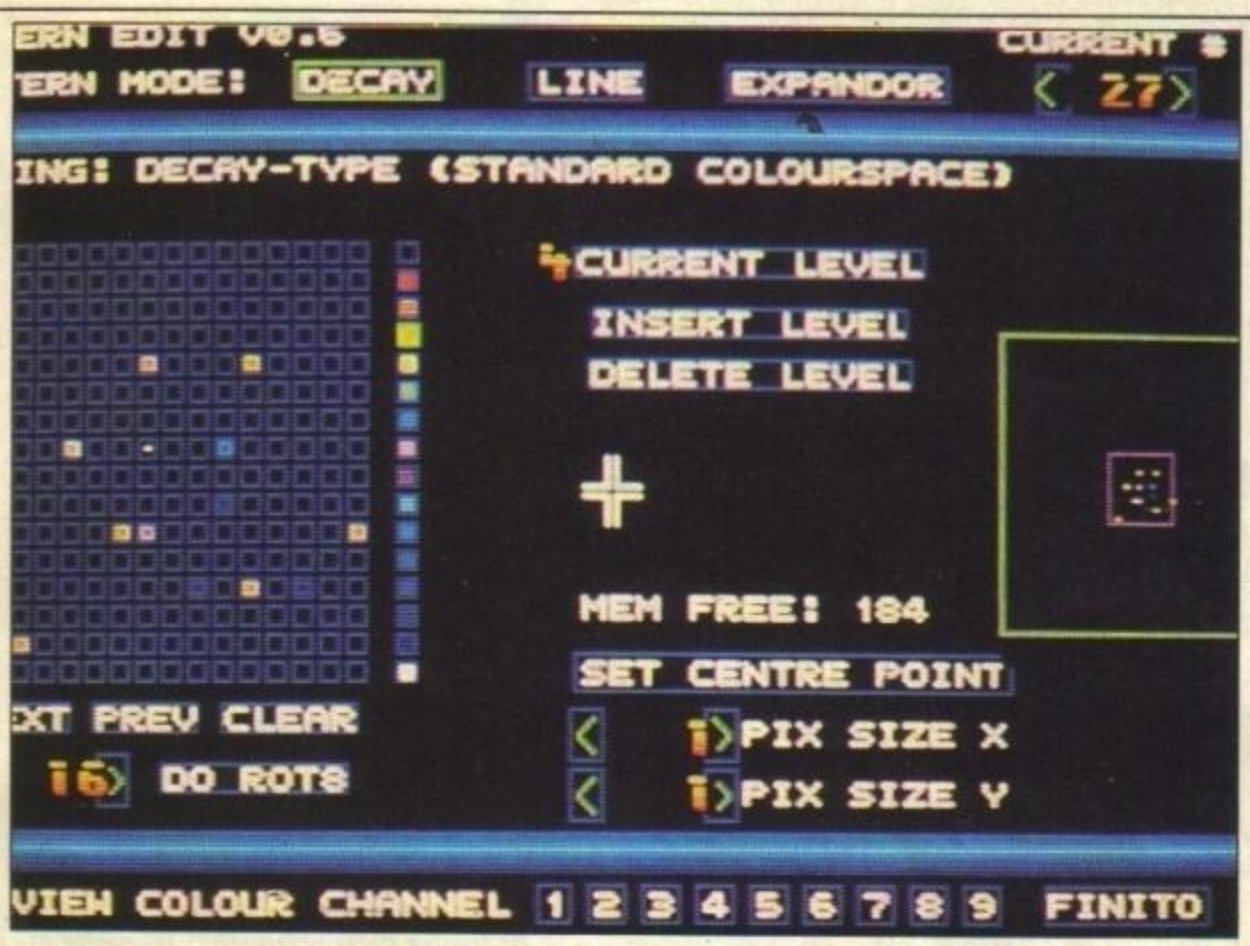
▲ *Si possono modificare persino i controlli del mouse*



▲ *Uno screen per il settaggio delle simmetrie nella routine di plot*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ **Utilizzando il 'paiolo cromatico' è possibile definire una qualsiasi delle 200 palette, sistemare fino a tre ampiezze di rotazione e collegare tre oscillatori RGB ad ognuno di essi**

modificano questi schemi a seconda di come è stata definita la tastiera. Fra gli effetti ci sono scambi di simmetrie, di gamme cromatiche ed effetti stroboscopici.

Il secondo demo si chiama Starfield/Laser e funziona esattamente come il primo ma includendo svariati effetti di campi stellari e di laser.

E' dal pannello di controllo che potete adattare *Trip-A-Tron* alle vostre necessità. La più importante delle icone è quella del Macro Linguaggio dei Tasti (KML), che vi porta a quello che è il cuore di *Trip-A-Tron*. Alterando i parametri dello schermo di controllo si possono ottenere effetti incredibili, ma alcune volte si rimane limitati dal fatto che bisogna interrompere una "rappresentazione" perchè per ottenere un particolare effetto si deve passare da questo schermo.

KML è, in effetti, un vero e proprio linguaggio di programmazione. Può essere utilizzato per assegnare uno o più comandi ad un unico tasto. Come linguaggio, è molto semplice: tutti i comandi consistono di una singola parola che può essere abbreviata alle sue prime tre lettere, a volte seguite da una serie di parametri separati da virgole. Non ci sono strutture di programmazione dettagliate da imparare.

Il controllo del programma è limitato a semplici cicli o salti condizionati. Tutti i comandi sono spiegati in dettaglio nel manuale con degli esempi che mostrano le loro capacità. *Trip-A-Tron* può tenere in memoria 128 programmi diversi e farne girare sino ad otto contemporaneamente.

Se avete un mega o più di RAM, potete usare il Sequencer di Eventi Interni. Questo serve per mandare in esecuzione sequenze di comandi automaticamente ed al momento giusto. Dovete definire solo la sequenza secondo cui verranno attivati i programmi in KML, ed il programma fa tutto il resto.

Un'altra sezione del programma che richiede almeno un mega di RAM è il Video Sequencer. Questo permette di caricare files del *Neochrome*, *Degas Elite* o RLE . il files RLE (a Lunghezza di Esecuzione Codificata) vengono creati da *Trip-A-Tron*, come files compressi che occupano sul disco meno spazio dei loro equivalenti di Degas e Neochrome. Una volta caricate, queste schermate possono essere soggetto di infiniti mutamenti fra i quali modifiche e rotazioni sui tre assi, riflessione e "pixelzzazione". Il programma gestisce immagini singole o intere animazioni.

Trip-A-Tron può anche essere collegato ad uno strumento MIDI ed, attraverso il KML, essere utilizzato per creare un numero ancora più grande di effetti. Anche se attualmente il collegamento MIDI è piuttosto ridotto, sarà presto espanso nelle nuove versioni.

"Psychedelia è stato il punto più alto della mia carriera di designer..." Jeff Minter

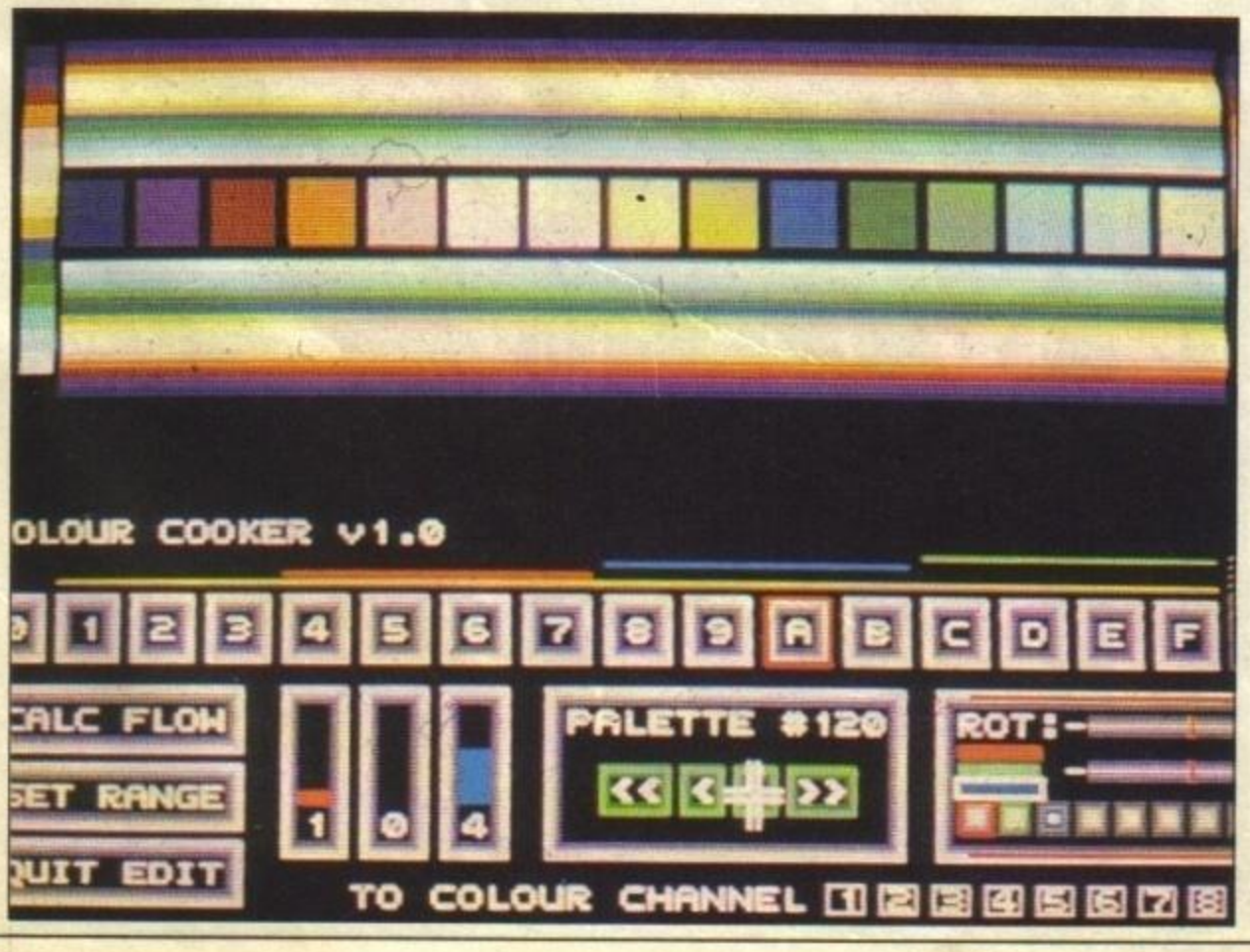
Fantasia di Luce

Trip-A-Tron è un programma impressionante che riesce a fare tutto quello che dice di essere in grado di realizzare - incredibili effetti grafici. All'inizio è complesso nell'utilizzo, ma il manuale è scritto abbastanza bene e tanto in profondità da allontanare ogni paura dall'utente. E siccome è Minter che scrive, tutta la documentazione si rivela una piacevole lettura piena di (strano) senso dell'umorismo (il disco demo contiene un programma che si chiama - casualmente - **Sheep.PRG** i cui files terminano col suffisso **.BAA**...).

Nella sua forma attuale, il miglior utilizzo possibile di *Trip-A-Tron* è quello di essere sfruttato per combinare video e musica e poi riversare il tutto su videocassetta. Chi poi fosse interessato ad un utilizzo commerciale del programma può sempre usare un'interfaccia che è in grado di combinare su di un unico schermo l'output video di cinque ST. L'hardware si comporta come un mixer audio, dando la possibilità di effettuare dissolvenze incrociate e "previsioni" RGB su monitor separati in modo che l'operatore possa vedere il risultato del suo lavoro prima di presentarlo al pubblico. Pensate a cosa potreste farci...

E' improbabile che *Trip-A-Tron* venga venduto in gran numero. Si tratta di un prodotto molto specifico, ed a meno che non siate preparati a passare un sacco di tempo nell'esplorazione delle sue possibilità, rischiate solo di annoiarvi. Ma se siete uno di quelli a cui piacciono i laser show come quelli del Planetarium o dei Pink Floyd, siamo sicuri che non vorrete lasciarvi scappare questo prodotto unico.

▼ **Il modo/editor di struttura vi permette di scegliere fra Decay, Line ed Expander**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WATCHMEN

Durante le loro peregrinazioni in giro per il mondo, i nostri dinamici redattori hanno riscontrato che una vecchia forma di passatempo sta tornando rapidamente di moda: il fumetto. Anche se The Games Machine è una rivista rivolta soprattutto al mondo dei giochi, abbiamo voluto rendere omaggio a questa forma d'arte nell'anno del cinquantenario della nascita di Superman, presentandovi in questa nuova rubrica le più interessanti novità nel campo dei *comics*.

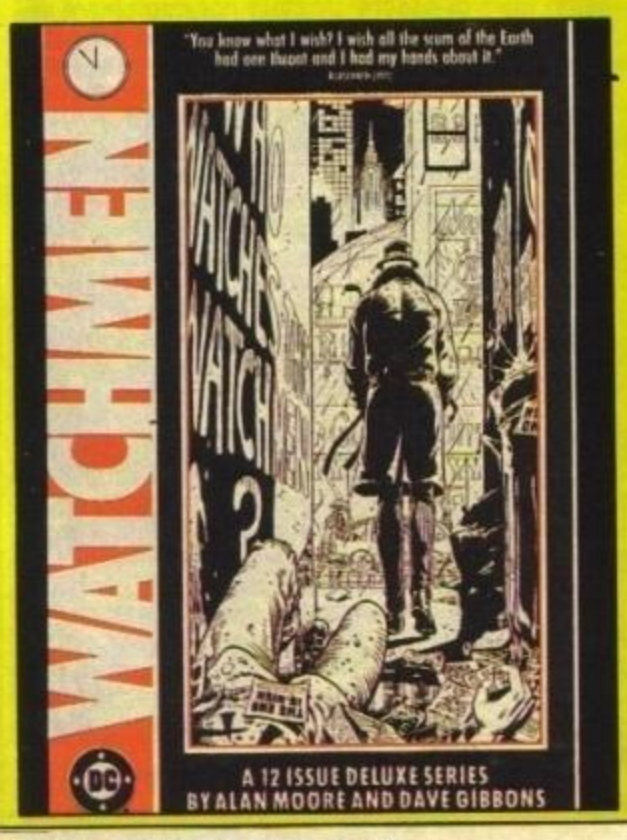
"Vorrei che tutti i malviventi di questo Mondo avessero un'unica gola, e che le mie mani fossero intorno ad essa."
ROSCHACH

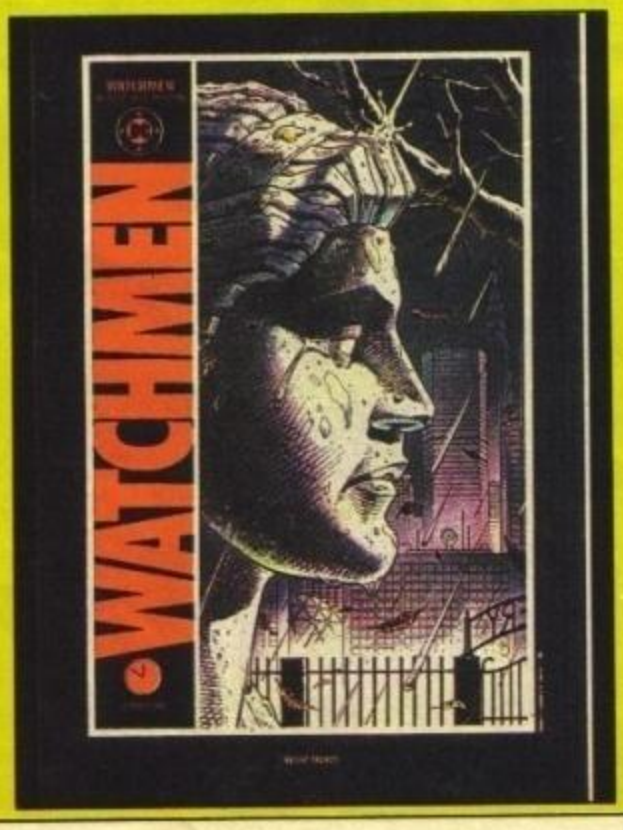
Chi custodisce i custodi?

La serie che vi presentiamo in questo articolo non è estremamente recente (la prima pubblicazione risale al Novembre del 1987), ma merita di essere la prima ad essere trattata da The Games Machine per via del suo concetto rivoluzionario, che ha dato inizio alla cosiddetta "nuova era" dei comics.
Forse pochi in Italia lo sanno, ma da qualche tempo molti supereroi hanno perso la loro patina di inumanità al livello di esseri umani quasi normali - Batman, ormai cinquantenne, è stato assalito da una gang di teppisti, l'Uomo Ragno si è sposato, Superman comincia ad avere qualche acciacco -cambiando completamente il concetto di "fumetto".
Se oggi siamo arrivati a questo - ed alla presenza di fumetti più realistici in generale - è quasi interamente merito della serie "Watchmen ", composta da tredici fascicoli disegnati da Dave Gibbons su sceneggiatura di Alan Moore, ora (difficilmente, ma non è una cosa impossibile) reperibili anche in Italia in volume rilegato.

La Storia

Siamo nel 1985, in un mondo piuttosto diverso da quello che conosciamo: le automobili si muovono su cuscino d'aria e funzionano ad elettricità ad esempio, ma nonostante questo le truppe sovietiche stanno invadendo l'Afghanistan come nella storia reale. Su questo scenario si inseriscono le vicende di un gruppo di ex supereroi - i Watchmen ("Custodi" in inglese) - dalle vite piuttosto tormentate. A differenza dei personaggi che siamo abituati a conoscere, questi sono uomini e donne assolutamente normali (eccettuato l'onnipotente e bluastro Dr. Manhattan) che hanno anzi seri problemi psicologici causati dal loro movimentato passato. Fra di essi ci sono infatti personaggi come il paranoico Rorschach od il maniaco depressivo Nite Owl che riescono con difficoltà a convivere con una società che li ha espulsi qualche anno prima a causa dei loro eccessi al grido di "Who watches the watchmen?" (Chi custodisce i custodi stessi? , n.d.r.).
Già malvisti dalla società, le loro vite si tingono presto di rosso sangue a causa della presenza di un misterioso assassino che sin dalla primissima scena elimina defenestrandolo il sarcastico e crudele Commediante , un essere senza scrupoli che si guadagnava da vivere rappresentando "la forza dell'America" appoggiando pubblicamente atti di forza come ad esempio l'intervento americano in Vietnam. Rorschach tenta di indagare, ma tutti sembrano essere contro di lui. I guai personali dei nostri antieroi aumentano poi quando Dr. Manhattan - un "uomo" che ha il potere di controllaer i singoli atomi e dell'onniscienza - viene incastrato in una conferenza stampa durante la quale viene accusato da un giornalista senza scrupoli di essere una "bomba H ambulante" e di causare il cancro in chi lo avvicini e si autoesilia, privando così gli Stati Uniti del loro più grande deterrente verso i russi. L'invasione dell'Afghanistan procede allora rapidamente, e solo qualcosa di portata planetaria potrebbe impedire una Terza Guerra Mondiale...





Lo Stile

"Watchmen" rappresenta un caso molto particolare, in cui la sceneggiatura e la scelta delle inquadrature - spesso spettacolari e di stampo cinematografico - esalta il classico stile grafico tipico delle "storie di supereroi". La vicenda è fitta di riferimenti a fatti realmente accaduti e loghi effettivamente esistenti, e ricrea un universo "alla Blade Runner" estremamente coerente e, tutto sommato, piuttosto credibile. La storia, tesa soprattutto nei primi fascicoli all'aspetto introspettivo, è inoltre resa estremamente godibile dai numerosi elementi reali - la scomparsa del disegnatore di fumetti Max Shea, il riferimento all'invasione russa - che riescono a creare un completo aspetto di realtà della storia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qua e là nella storia vengono citate canzoni ed opere famose, ed è impressionante il modo in cui determinate frasi di uso comune vengono ad assumere nuovi significati estremamente pertinenti con la storia a fumetti.
Qualcuno potrebbe trovare "Watchmen" troppo pesante e statico in alcuni punti, ma la nostra impressione - e quella di parecchi critici senz'altro più competenti di noi - è che questa serie a fumetti rappresenti una vera e propria opera d'arte degli anni '80, che deve alla sua completezza la fama che si è acquistata in molti paesi (in Italia è stata sinora pubblicata solo la prima metà del primo episodio, come "special" di una nota rivista specializzata).

Curiosità

La frase "Who watches the watchmen" non è altro che la traduzione inglese di un pensero dello scrittore latino Giovenale, che nelle sue "Satire" si chiedeva "Quis custodiet custodes ipsos?" - e tutto questo nel Capitolo VI, Paragrafo 347.
Sembra che in seguito alla lettura di questo fumetto, alcune persone in America abbiano avuto reazioni piuttosto 'strane': due ragazzi si sono purtroppo suicidati di fronte alla prospettiva - tragicamente reale, in verità - di una Terza Guerra Mondiale, mentre diverse persone stanno attualmente emulando le probabili gesta di Miss Jupiter ed Oxzymandias sfuggendo nel tempo stesso alla legge.
Il simbolo della serie, che viene presentato in una macabra immagine nella primissima vignetta, non è altro che il simbolo "Smile" (molto di moda nei primi anni '70) macchiato da una goccia di sangue.
Risale ai primi di settembre la notizia che un uomo è stato arrestato negli U.S.A. per avere irrimediabilmente rovinato un'opera d'arte (non ci ricordiamo quale) imbrattandola con la scritta "Who Watches...".
A differenza di molti altri prodotti, "Watchmen" è destinato a non avere alcun seguito perchè - secondo le parole del profetico Miller - "Ho già detto tutto quello che volevo dire".
Dalla serie di fumetti è già stato tratto un gioco di ruolo, mentre un film in produzione a Pinewood ce ne presenterà la versione (purtroppo ridotta) per il grande schermo, con effetti speciali prodotti dalla abilissima ILM di George Lucas.

▲ *La drammatica 'nascita' del Dr. Manhattan in un reattore nucleare in mezzo al deserto della California*

"Cosa è mai successo a quei meravigliosi tempi dei Super Eroi? "
NITE OWL

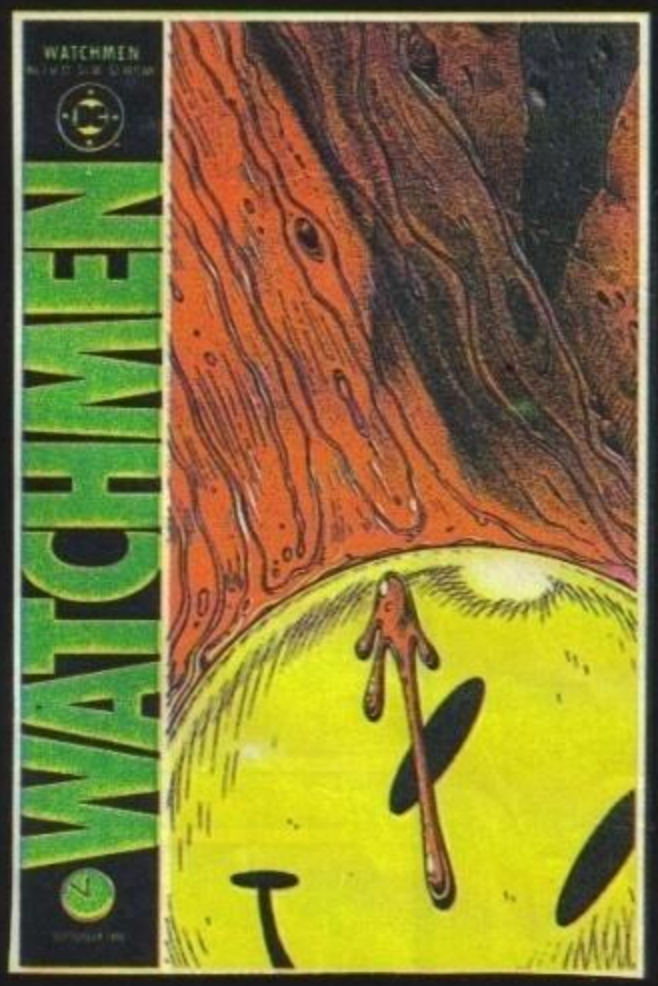
****

LA SERIE DI WATCHMEN NON E' UFFICIALMENTE IMPORTATA IN ITALIA, MA ALCUNI VOLENTEROSI NEL SETTORE CONSENTIRANNO A TUTTI GLI APPASSIONATI DI REPERIRE TALE MATERIALE ANCHE NEL NOSTRO PAESE. QUESTO ARTICOLO, INFATTI, E' STATO REALIZZATO GRAZIE ALLA PREZIOSA COLLABORAZIONE DELLA 'BORSA DEL FUNETTO' DI MILANO, IL CUI INDIRIZZO — PER CHI FOSSE INTERESSATO A PROCURARSI MATERIALE INERENTE QUESTO OD ALTRI PRODOTTI SIMILARI — E' IL SEGUENTE:

La Borsa del Fumetto
(Libreria dell'Immagine)
Via Lecco, 16
20124 MILANO
Tel. (02) 203883

"A mezzanotte, tutti gli agenti ed i super eroi, escono per catturare quelli che ne sanno più di loro."
Bob Dylan

▼ *La copertina del primo fascicolo, risalente al 'lontano' 86*



▼ *Una delle tantissime scene spettacolari di* Watchman

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KICK OFF!! WITH THE HOTTEST FOOTBALL GAME AROUND

GARY LINEKER'S

Hot-Shot!

YOU'LL ALWAYS SCORE WITH GARY'S GAMES

The hottest football game ever produced for the home computer — full eleven a side football, sliding tackles, throw-ins, corners, goal kicks, fouls, selection of strips and the dreaded referee with his red card.

Play the computer or a friend on astroturf or grass — be careful the surface affects the bounce on the ball.

Top score with Gary Lineker's Hot Shot

SPECTUM 48/128
£7.99 Tape, + 3 £12.99 Disk

CBM AMIGA
£19.99 Disk

AMSTRAD/CBM 64/128
£9.99 Tape, £14.99 Disk

ATARI ST
£19.99 Disk

GREMLIN

© 1988 Fleetway Publications.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONVERSIONI: COIN OP!

Una buona stagione estiva nelle sale giochi significa un ricco inverno a casa. Gli esperti di coin op di TGM sono andati a vedere quali saranno i titoli da tenere d'occhio sugli home computers a Natale e nel 1989.

"Ci sono più stelle qui che in cielo" era solito dire l'addetto stampa della Metro Goldwin Mayer negli anni d'oro del cinema. "Ci sono più conversioni qui che stelle in cielo" potrebbe invece essere il grido di battaglia degli addetti alla pubbiche relazioni delle case di software al giorno d'oggi. Ma non tutte sono poi così brillanti... C'era una volta un tempo in cui ogni conversione da sala giochi era un mezzo sicuro per far soldi: inevitabilmente, l'interesse del pubblico scemò sino a trasformarsi in derisione mano a mano che gli scaffali dei negozi si riempivano di copie invendute di giochi che erano solo una pallida imitazione dell'originale a gettoni.

Oggi le cose stanno diversamente. Anche se certamente appaiono di quando in quando delle vere e proprie fregature, il 1988 è stato l'anno dell'attenzione al dettaglio. Ci sono stati dei compromessi - come vi può dire qualunque appassionato - fra memoria disponibile, tempo a disposizione ed aspirazioni personali dei programmatori ma, a differenza di un paio d'anni fa, potete stare certi che questo Natale porterà con sè decine di conversioni valide ed interessanti.

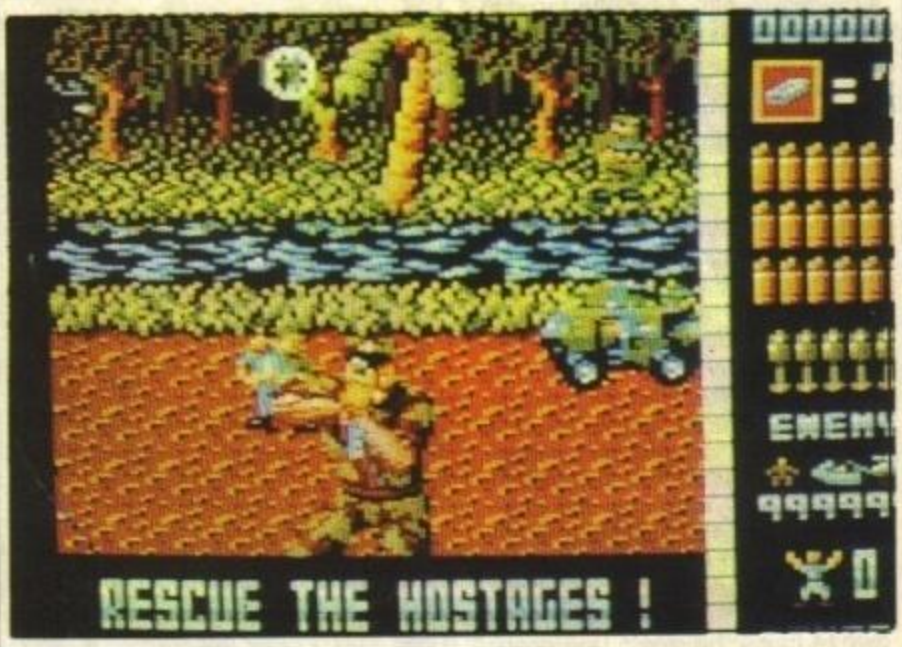
Qualunque siano i vostri gusti nel campo dei coin op, verso la fine dell'anno assisterete ad avvenimenti realmente spettacolari. Non possiamo fare altro che consigliarvi di fare un buon allenamento nelle sale giochi in attesa di quello che passerà alla storia come il Natale più spettacolare degli home computer!

OCEAN

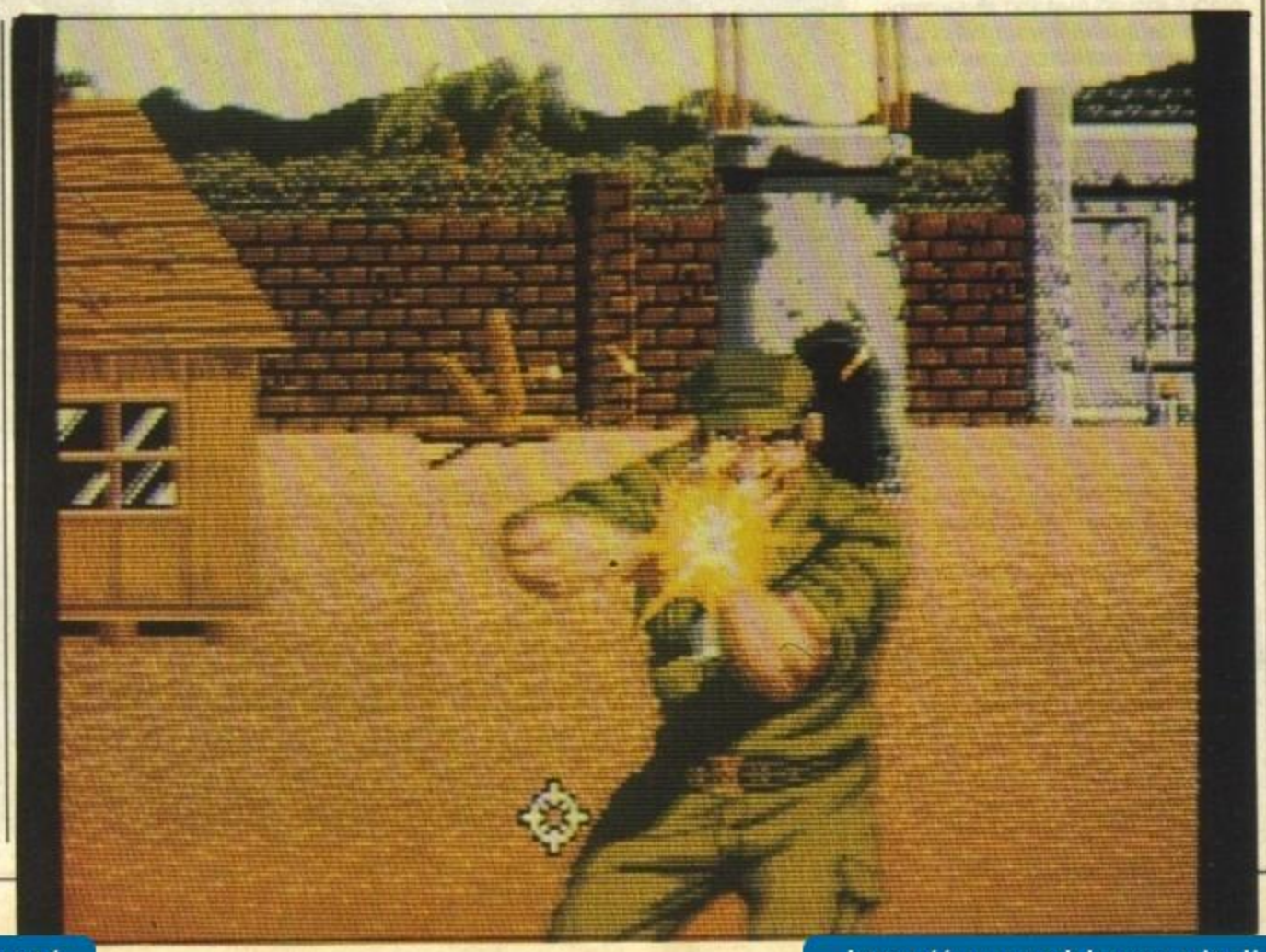
Sempre in prima linea nel mercato delle conversioni, la Ocean intende aumentare il numero di licenze a sua disposizione entro quest'autunno. Sono già usciti *Typhoon* e *Salamander* della Konami, naturalmente, ma non c'è dubbio che la vera lotta per il podio dell'Ultraviolenza sarà fra i loro *Guerrilla Wars* e *Victory Road* della SNK.

Tutti stiamo fremendo nell'attesa di Robocop, che viene attualmente programmato insieme alla versione arcade dai tecnici della Data East. Tutto quello che abbiamo sono brevi comunicati stampa, ma sembra che *Robocop* non sarà solo un monumento ai cyberpunks ed all'Ultraviolenza: Gary Bracey della Ocean ha detto in esclusiva alla TGM di "non aspettarsi uno shoot 'em up come tanti altri".

Okay, Gary, perché no? "Da quel che abbiamo visto qui alla Ocean della versione non definitiva del coin op" ci ha detto mentre organizzava gli acquisti autunnali "stiamo cercando di non mettere solo della violenza gratuita, ma dei sottolivelli in cui bisogna perfezionare elettronicamente la mira del *Robocop*, livelli a scrolling orizzontale e molto, molto di più". Gary ha voluto sottolineare come la maggior parte dei giochi in produzione siano "massicciamente grafici". Bisognerà creare certamente dei compromessi laddove sia impossibile ricreare gli effetti dei giochi da bar - valga per tutti l'esempio dell'UZI vibrante in *Operation Wolf* della Taito. Quando si tratta di ricreare un coin op, la politica del multiload



▼ *Sotto,* Operation Wolf *originale, sopra in versione 'home'*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

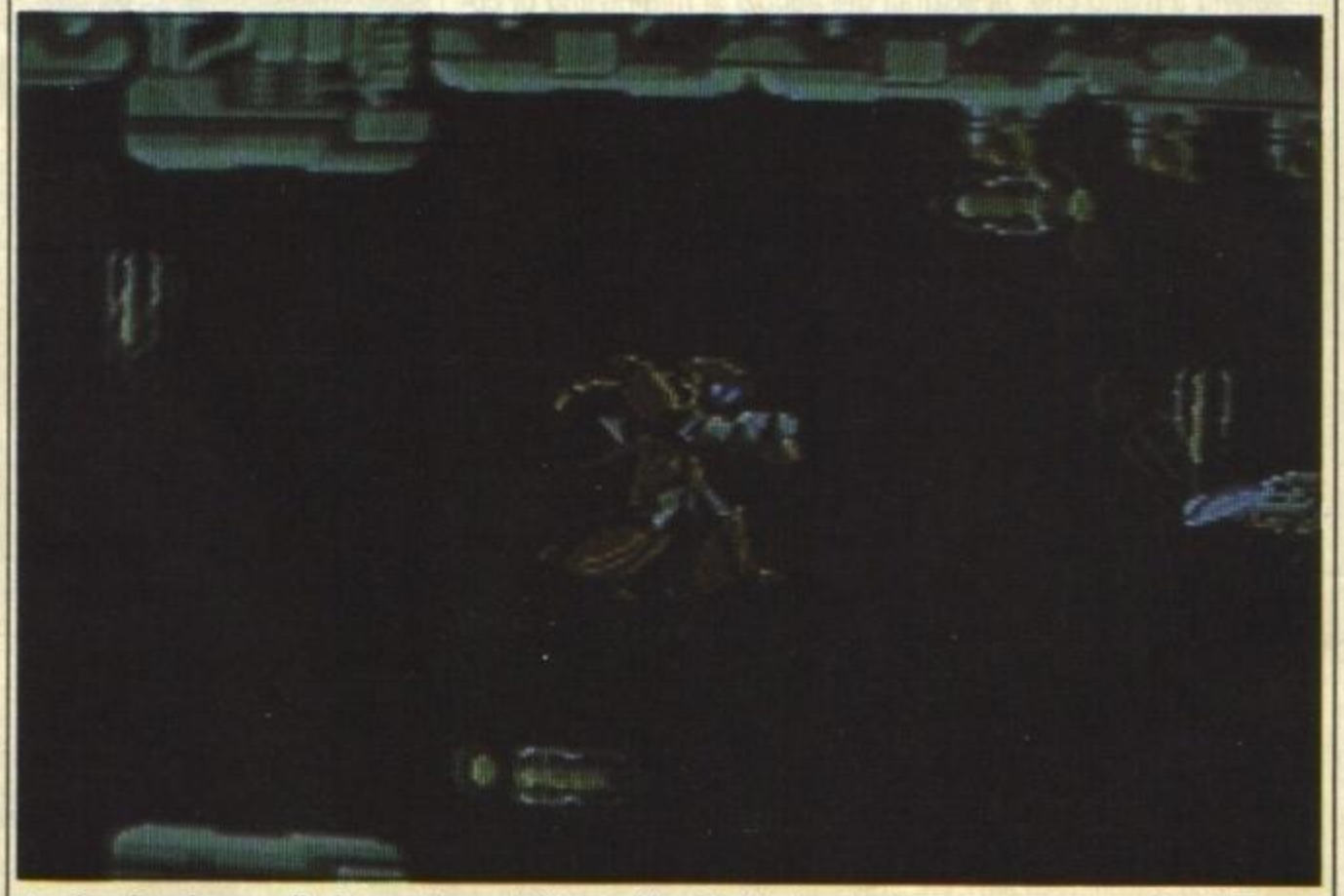
http://www.oldgamesitalia.net/

della Ocean è estremamente decisa. "Non abbiamo paura dei caricamenti multipli" dice Gary "perché una persona che paga i suoi soldi per avere un coin op deve ottenere quello che desidera. Dopotutto, i ragazzini comprano i giochi con l'idea che si troveranno poi di fronte ad una riproduzione perfetta del gioco da sala". Parole sante, in special modo dopo che abbiamo visto *Revenge of Doh* e *Salamander* .
Alla Ocean evitano deliberatamente di parlare di un eventuale acquisto dei diritti sul terzo gioco della serie di Nemesis - *Vulcan Venture* - , ma come ci ha fatto notare Gary, è logico pensare che - visti i loro stretti rapporti con la Konami - la Ocean/Imagine produrrà versioni per home computer anche di questo gioco.

MEDIAGENIC

Chiamata sino a poco tempo fa Activision, la Mediagenic ha un notevole rapporto commerciale con i produttori di coin op Sega - a giudicare almeno dalla rapidità con cui i diritti dei giochi Sega vengono acquisiti dalla loro sezione Electric Dreams.
Afterburner è senza dubbio il loro titolo di punta ed il favorito per il primo posto nelle vendite natalizie, ma la Mediagenic ha pronta una vera e propria armata di altri titoli della Sega. Ci sono Ace Attacker, *Sonic Boom*, *Hot Rod* e due nuovissimi titoli - il metamorfico *Altered Beast* e la "seconda puntata" spaziale di Afterburner intitolata *Galaxy Force*.
Quest'ultiomo coin op è famoso per attirare grandi folle perché - come *Afterburner* - è montato in una struttura idraulica che permette al giocatore di ruotare su ogni asse virtualmente di 360 gradi. *Galaxy Force* è però qualcosa di più di una semplice esperienza fisica: ha infatti una grafica mozzafiato, creata usando il vecchio e sicuro metodo di sovrapporre decine di livelli grafici che vengono sostituiti a velocità prossime a quelle della luce.
Mentre *Afterburner* e *Galaxy Force* hanno qualche possibilità di resistere alla conversione sulle macchine a 16-bit, come saranno trasformate nella loro incarnazione ad 8bit? Andy Percival della Electric Dreams ha la risposta per i lettori di TGM: "Fare delle conversioni per Amiga ed ST" ci ha detto "non fa altro che farci spingere ancora più in là i limiti delle versioni per computers ad 8-bit. Quando facciamo queste conversioni, cerchiamo sempre di dare ai giocatori il massimo dei risultati offerti dalle loro macchine". "ovviamente le limitazioni dei vari computers sono il problema principale. Quando abbiamo visto i giochi da bar ci siamo veramente spaventati per la loro velocità - che è poi il succo del gioco - ma siamo riusciti ad includerla in tutte le nostre conversioni. Sullo Spectrum, ad esempio, *Afterburner* avrà tutta la velocità dell'originale anche se perderà in definizione grafica - per quanto stiamo cercando di fare qualcosa anche in quel senso".
Con i tecnici della Argonaut Software incaricati delle versioni a 16-bit di *Afterburner* (tutte le versioni saranno pubblicate entro Natale), dovrebbe valer la pena di aspettare un pò.
Gli atri giochi che appariranno presto sotto l'ampia ala protettrice della Mediagenic sono *Fighting Soccer* della SNK, *The Real Ghostbusters* della Data East, *Cyber Tank* della Coreland e *Super Wonder Boy* della Sega. Questi saranno tutti pubblicati nell'89: Per adesso alla Mediagenic hanno altri titoli in pentola... Fra questi ci sono ad esempio *R-Type* dalla Irem. Dalle foto che abbiamo visto non sarà niente male in nessun formato (compreso lo Spectrum!) e dovrebbe uscire entro Novembre. Il successo di *R-Type* sta più nella sua grafica che nella giocabilità - uno shoot 'em up orizzontale ben poco originale. Questo ha dato modo ai programmatori di lavorare al meglio sulla grafica: una cosa che vale anche per la conversione di SDI della Sega.
Ironicamente, l'unica vittima di questo processo è stata *Time Scanner*. Apparentemente sono rimasti tutti i dettagli della grafica e della struttura di gioco, ma la parte parte più importante del gioco - il rimbalzo sui flippers - era completamente sbagliato, così ora il gioco viene riprogrammato quasi da zero. Non aspettatevelo prima di gennaio. Si sa, non si può sempre vincere.

▲ ***Missili nello spazio!*** **SDI:** ***adesso potete vincere la Terza Guerra Mondiale a casa vostra...***



▲ ***Lo shoot'em up d'azione veloce e dallo scrolling fluidissimo è alla vostra portata — Atari ST***

FIL

Fra i più importanti produttori di giochi a 16 bit europei c'è la francese FIL (che significa France Image Logiciel), che sta per fare un ingresso abbastanza sensazionale nelle case degli appassionati di conversioni - ma solo dal prossimo anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ **Forgotten World** ***potrebbe essere difficile da convertire...***

▲ ***... ma, viene da chiedersi, fino a quando?***

Ha acquisito i diritti per la conversione di otto coin ops - *Shinobi* della Sega, l'ultraviolento *Silkworm* della Techmo, *Gemini Wings* e *Time Soldiers* della SNK, *Kid Nikki The Radical Ninja* della Irem (che verrà pubblicato in un'unica confezione insieme a *Paddle Mania* della SNK) ed altri due titoli: *Ninja Warriors* della Taito e l'incredibile *Continental Circus*.
Di quest'ultimo gioco abbiamo parlato nel primo numero di TGM: vi ricorderete che usa delle incredibili sequenze in 3D, che pare verranno incluse in un modo o nell'altro anche nella versione home. La conversione è già cominciata a cura dei semisconosciuti programmatori inglesi della The Sales Curve, e sarà pubblicato sotto la nuava etichetta Rebel. Sembra che bisognerà aspettare parecchio tempo, ma Jane Kavanagh della The Sales Curve ha detto a TGM che "prenderemo tutto il rtempo che sarà necessario per ricreare ogni particolare del gioco da bar.". Quando abbiamo fatto notare che il miglior periodo per le vendite è chiaramente Natale, ci ha risposto che "Natale sarà un periodo estremamente affollato di conversioni, e non intendiamo produrre una schifezza solo per arrivare in tempo a quell'appuntamento". Pensate!
I giochi della Rebel appariranno sul mercato sia a 16 che ad 8-bit, ed è pobabile che *Shinobi, Ninja Warriors* e forse *Continental Circus* vengano pubblicati anche per i PC.

US GOLD

La ditta di Birmingham ha pubblicato alcune conversioni veramente potenti l'anno scorso, ed il loro programma di quest'anno è ugualmente forte. Tanto per cominciare, *Thunderblade* -su tutti i computers. Tutte le versioni tranne quella per il Commodore 64 saranno opera della Tiertex, mentre sul 64 il lavoro sarà opera del genio dietro a *Ghosts 'n' Goblins*, Chris Butler (lo stesso di *720 deg.* e *Space Harrier* , tanto per fare due titoli.
Roadlasters si aprirà la strada a colpi di cannone anche su Amiga ed ST entro la fine dell'anno, insieme all'attesissima versione Amiga di *Out Run*. Il seguito di quest'ultimo gioco, chiamato *Out Run Europa*, uscirà poi più o meno in gennaio. E' comunque ancora presto per parlarne, poichè il gioco è ancora in fase di ideazione. Qualunque sarà la sua forma finale, *Out Run Europa* porterà il concetto di corsa automobilistica molto, molto più in là di quello a cui siamo abituati, dicono gli addetti stampa...
In cantiere c'è anche *The Deep*, uno strano e misconosciuto gioco nel quale bisogna bombardare dei sottomarini mentre si evitano mine, scogli ed altri svariati ostacoli navali. Non sembra molto originale nè brillante, ma visti gli strani eventi del mondo del software, non è detto che *The Deep* non si riveli poi un successo.
Poi c'è il fronte delle conversioni della Capcom: in quest'ambito l'unica nuova licenza è - udite udite - *Ghosts 'n' Goblins 2*, che è ancora in produzione nella sua versione arcade. Altri titoli Capcom sono *Speed Duel* e le versioni a 16-bit di *1943*, che nel suo formato ad 8-bit si è rivelato particolarmente deludente, mentre la Software Creations si sta occupando della conversione del diabolico *LED Storm*.
Un altro grande titolo è *Forgotten Worlds* (presentato in versione arcade nel mitico primo numero di TGM), per la conversione del quale alla Capcom stanno attualmente cercando dei programmatori adatti - se vi sentiste in grado di occuparvi della mostruosa conversione, fate una telefonatina a David Baxter alla US Gold (il numero è 021-356-3388 in Inghilterra). Chissà, forse potrebbe essere l'occasione buona per mostrare di che stoffa siete fatti!

▼ ***Lo screen iniziale di* 1943 *in versione da sala giochi, ma sarà così diversa la versione a 16-Bit?***

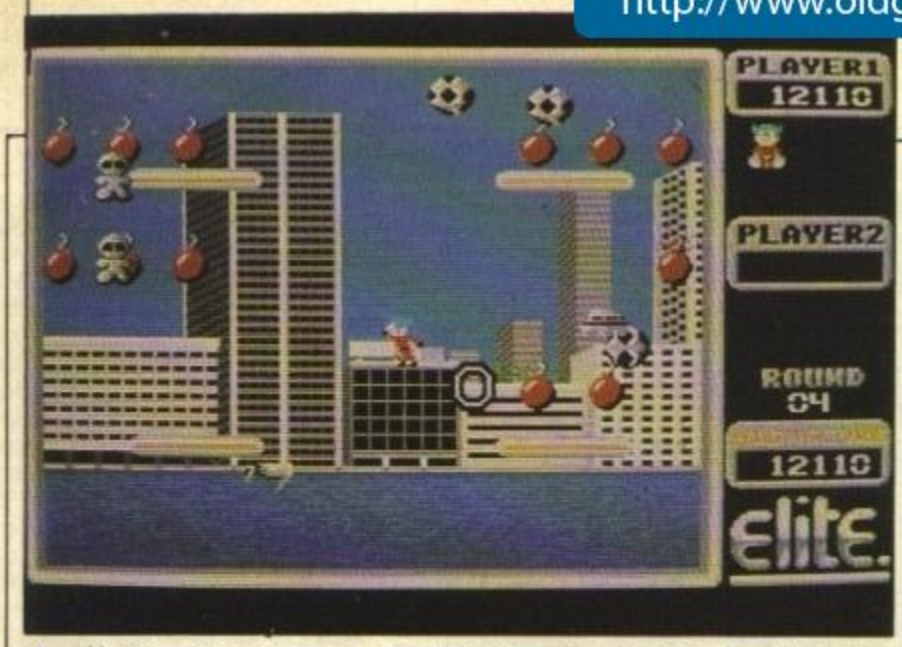
ELITE

Conosciuta per le sue versioni ad 8 bit di *Paperboy*, *Space Harrier* e *Ghosts 'n' Goblins*, avrà un Na-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ *Un vecchio successo arcade in versione Amiga:* Bomb Jack

tale molto più tranquillo di quello dell'anno scorso. Come ci ha detto il loro addetto stampa, i progetti di questa casa sono principalmente di conversione sui 16 bit dei loro titoli già esistenti. *Paperboy* dovrebbe pedalare sull'Amiga e sull'ST verso novembre, mentre *Space Harrier 2* (con alcuni nuovi livelli, giocabili insieme alla prima parte o indipendentemente) dovrebbe essere finito per quando leggerete questo articolo. Questo sistema di pubblicare i giochi in parti separate riesce ad aggirare il problema di infilare quanta più definizione grafica possibile in un unico dischetto, ma il nostro augurio è che la cosa non capiti troppo spesso! Altre conversioni a 16-bit e per PC previste non esistono, a parte quella di *Ghosts 'n' Goblins* entro Natale.

ACE

La divisione conversioni della Softek, si sta occupando di tutte le conversioni - tranne quella per Spectrum, che è già stata pubblicata - di *Soldier of Light*, che dovrebbe uscire entro agosto sul 64 e prima di ottobre (dell'89!) su tutte le altre macchine. *Darius*, l'unica altra conversione a cui stanno lavorando, sembra aver posto dei grossi problemi a causa dell'area di gioco - che nel coin op viene mostrata su tre monitors contemporaneamente - ma dovrebbe essere finito per quando leggerete l'articolo.

DOMARK

Non si sono lasciati scappare i diritti su *Return Of The Jedi* dell'Atari, ma non hanno comunicato nè la data di pubblicazione nè i titoli di eventuali altri acquisti.

GRANDSLAM

Questi stanno ancora lavorando alla conversione di *Pacland* (di cui è stata pubblicata la versione per 64 un secolo fa), mentre hanno già iniziato a programmare un altro titolo dell'eterna serie della Pallina Gialla - *PacMania*. Le versioni per ST e Spectrum sembrano veramente stupende - la versione per Atari in particolare fa molto effetto a causa del suo scrolling di mezzo schermo alla volta, con un uso di tutti e 16 i colori. Sullo Spectrum invece l'accento è posto sulla riproduzione perfetta dei labirinti del coin op: "Non potevamo tirare avanti con una pallina monocromatica" ci ha detto il simpaticissimo John "non vi pare?". Certamente no.

A sinistra, 3-D* PAC-MANIA, *una delle imminenti conversioni per 8/16-Bit da parte della Grandslam Entertainment. Sopra (foto grande): uno degli ultimi coin-op convertiti con successo,* Bionic Commando *in versione Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS

Anche questo mese lo spazio è stato tiranno, ma alla fine siamo riusciti a strappare almeno una pagina alle grinfie dei recensori per ficcarci qualche trucco fresco: per i trucchi a 16-bit dobbiamo ringraziare la solerzia (che velocità, ragazzi!) di alcuni lettori che ci hanno spedito qualche aiuto a velocità RISC. I nomi di queste brave persone li trovate insieme i trucchi da loro inviatici, e speriamo che questa partecipazione duri e sia sempre più fervida. Per quanto riguarda l'indirizzo a cui mandare tips, mappe, password, cheat mode, etc. fate riferimento a quello della Casella Postale 853, specificando sulla bsuta 'TIPS', in modo da facilitare lo smistamento della posta.
Dunque, accontentatevi per questo numero di una modesta paginetta, e il mese prossimo faremo qualcosa di più...

HYDLIDE - MSX

(Strategie Risolutive - Prima parte)
Siete avvertiti: se continuate a leggere scoprirete tutti i segreti per risolvere Hydlide. Da questo momento in poi l'avventura non avrà più misteri per voi.
"Andate a SUD ed avvicinatevi al secondo albero in alto a sinistra. E' lì che troverete la prima FAIRY (fatina): prendetela. Ora muovetevi verso NORD e poi per due volte ad OVEST. A questo punto potete prendere lo scrigno con la croce. Ora andate tre volte ad EST ed entrate nel buco. Muovetevi verso SUD e uccidete il vampiro. E' molto difficile cmbattere faccia a faccia con queso tipaccio e, quindi, vi conviene cercare di colpirlo alle spalle. Se tutto andrà bene apparirà lo scrigno con dentro la lanterna. Prendetelo.
Uscite dal buco e andate due volte ad OVEST, poi a NORD, un'altra volta ad OVEST e, infine, a SUD. Ora entrate nel labirinto, muovetevi verso EST e appropriatevi dello scrigno. Un buco apparirà nello schermo. Entrateci.
Vi troverete di fronte a molti scrigni, ma solo uno potrà davvero aiutarvi, e, precisamente, quello che vedete ma che potete raggiungere solo attraversando lo schermo che avete a SUD. Dirigetevi quindi in quella direzione e appropriatevi anche di questo scrigno. Uscite dal buco, uscite dal labirinto e dirigetevi verso NORD, poi verso EST e poi due volte a SUD. Entrate nel cimitero, muovetevi verso SUD e prendete lo scrigno contente il DIAMANTE BLU!
Ora uscite dal cimitero,andate a EST, due volte a NORD e poi ancora a EST. Infilatevi nel buco e prendete lo scrigno contiente la spada. Uscite.
Ora dirigetevi per tre volte a OVEST, poi a SUD, entrate nel labirinto, raggiungete il buco come la volta precedente ed entrateci. Ora andate a SUD ed entrate nuovamente nel buco."
E per questo mese vi basti arrivare sin qui: sul prossimo numero la parte conclusiva e... qualcosa di più.

XENON (Amiga)
Gianandrea Terzi di Ambivere (BG)

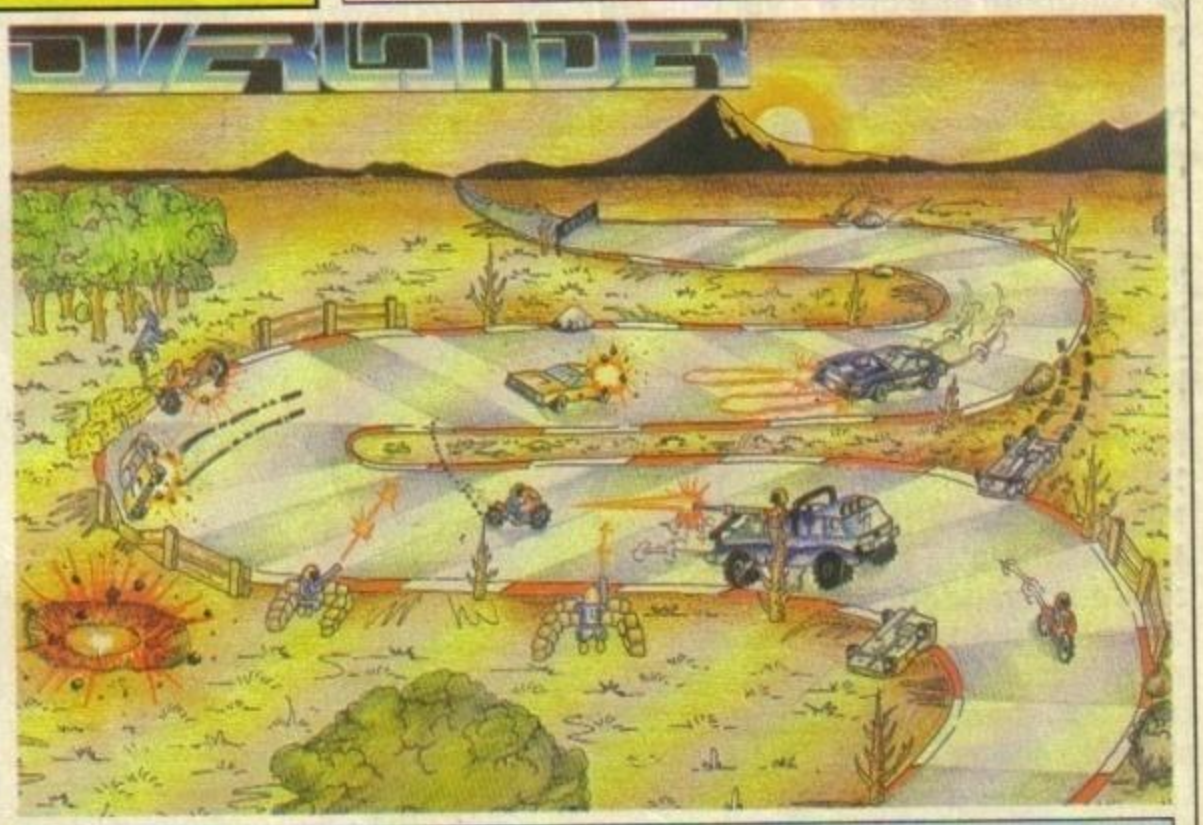
"Se vi fate uccidere subito dopo la prima sentinella del 2° livello, potrete continuare il resto del livello senza alieni!!"

STARGLIDER (Amiga)
Lorenzo Perugini di Brescia

"Avete problemi col 'Juno-cannon'? Niente paura: avvicinatevi il più possibile alla base del cono che sorregge il cannone vero e proprio: i missili non vi colpiranno e potrete massacrare l'odiato nemico."

BUBBLE BOBBLE (Amiga)
Lorenzo Perugini di Brescia

"Se non perdete neanche una vita (quando si gioca in due basta che ci riesca almeno uno dei due) fino allo schermo 50, apparirà la solita porticina al posto del premio magico ma, invece di portarvi nello schermo segreto, vi farà avanzare di ben 20 rounds!! Se poi arrivate allo schermo 100 TUTTI E DUE (condizione necessaria per quanto seguirà) usate questa tecnica: il giocatore verde si posizionerà, dopo aver preso l'ampolla, sulla piattaforma piùin alto a sinsitra e sparerà le bolle con dentro i fulmini; il giocatore blu invece si posizionerà sulla piattaforma più in alto a destra e, avvicindandosi il più possibile al verde senza cadere dalla piattaforma, si volterà di schiena per bucare le bolle e quindi sparare i fulmini. I due dovranno saltare alternativamente per evitare il gigantesco cavernicolo. Dopo un buon numero di fulmini anche quest'ultimo sarà 'imbollato' e basterà toccarlo per accedere al meritato (e sudato) endscreen..."



WONDERBOY (Sega Master System)

"Sapete tutti che al decimo livello si arriva solo dopo aver raccolto tutte e 36 le bambole, vero? Ma con quelle nascoste, come si fa? Provate con questa 'guida rapida' in cui — esaminando i casi in cui la bambola è nascosta — è spiegato come rivelarla. L'ordine delle cifre è **AREA, ROUND, SETTORE**, dopodiché segue il sistema per scoprire la bambola:

2,4,2: COLPIRE IL 3° SASSO DOPO LA MOLLA
3,1,1: COLPIRE IL SASSO VICINO ALL'ASCENSORE
3,4,4: COLPIRE IL 1° SASSO
4,1,3: COLPIRE IL 4° SASSO
4,2,4: COLPIRE IL 2° SASSO
5,1,4: COLPIRE IL 5° SASSO
5,2,2: COLPIRE IL 2° SASSO
5,3,3: COLPIRE IL 1° SASSO
6,3,2: COLPIRE IL SASSO DOPO LA MOLLA
6,4,3: COLPIRE IL 2° SASSO0
7,3,1: COLPIRE IL 1° SASSO
8,2,2: COLPIRE IL 5° SASSO
8,4,4: COLPIRE L'ULTIMO SASSO PRIMA DEL MOSTRO
9,3,2: COLPIRE IL 5° SASSO
9,4,3: COLPIRE IL 2° SASSO

ricordate inoltre che bisogna raccogliere anche le altre bambole, cioè quelle visibili, e buona fortuna!"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI 'ALTRI' GIOCHI

WARHAMMER

Games Workshop - Gioco di Ruolo

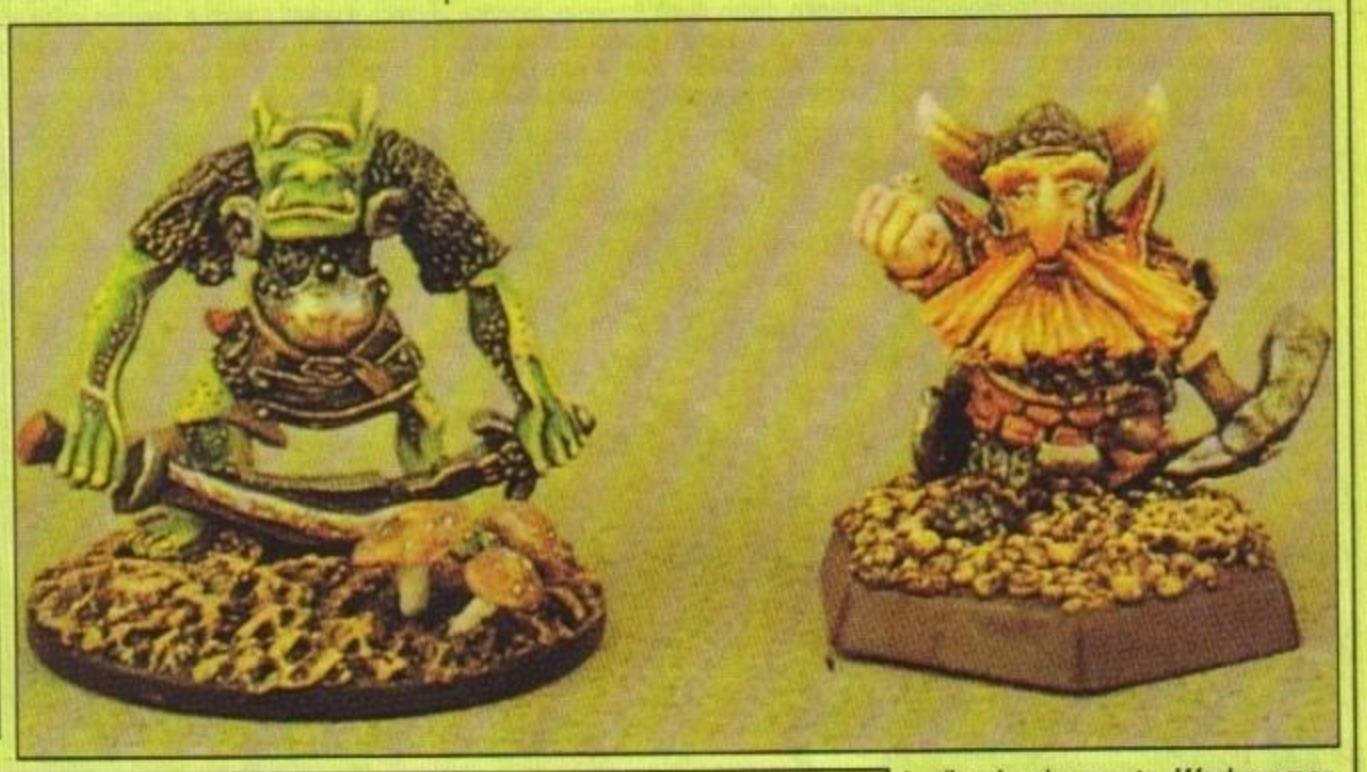
La situazione dei giochi di ruolo in Italia non è delle più felici: importazioni incostanti, poche traduzioni ed i prezzi spesso altissimi delle varie confezioni rendono l'ingresso nel mondo del RPG un problema per chiunque. Il gioco recensito questo mese, ad esempio, è 'temporaneamente' impossibile da reperire, e qualora venga risolto questo problema resta pur sempre lo scoglio dell'inglese, molto più accentuato in questo tipo di prodotti a causa dell'abbondanza di regole e di istruzioni. Probabilmente il problema della traduzione in italiano dei giochi di ruolo resterà tale per molto, molto tempo, per cui non possiamo che consigliare tale passatempo soltanto a coloro che — formando un gruppo — abbiamo una buona ocnoscenza della lingua. Diversamente si corre il rischio di affidare il gravoso compito di interpretare i manuali (enormi) ad una sola persona (poveraccio), rendendo il tutto molto più lento e spogliandolo quindi della sua interattività. Naturalmente chi tra voi non conosce abbastanza bene l'inglese (torniamo a ripetere: qui non si tratta di giocare un adventure su computer o di interpretare il foglietto di istruzioni di un videogame, ma di consultare libroni pieni zeppi di regole e di istruzioni dettagliatissime) possiamo consigliare di iniziare con i 'board game' (come Mummy's Tomb, recensito il mese scorso, o Dracula, di cui trovate la recensione in questo numero) che man mano presenteremo — sempre più numerosi — assieme ai Role Playing Games. Vogliamo infine invitare tutti coloro che avessero dubbi o quesiti su questo argomento a scrivere alla redazione di TGM, specificando sulla busta 'ALTRI GIOCHI' sotto 'Redazione di The Games Machine'. Faremo il possibile per soddisfare le vostre domande.
Come vedete la situazione non è delle più ordinate, ma in tutto questo caos The Games Machine ha cercato ugualmente di scoprire quale possa essere la migliore scelta per cominciare a giocare e, dopo l'alta tecnologia di Battletech (presentato su TGM N°1), ha trovato un bellissimo gioco fantasy dalla doppia personalità.

Chiunque cerchi di avvicinarsi al mondo dei giochi di ruolo senza una preparazione specifica ha quasi sempre uno shock nel momento in cui entra in un negozio specializzato: sugli scaffali sono allineate dozzine di scatole di giochi apparentemente simili, mentre dagli angoli più bui occhieggiano, inquietanti, migliaia di mostriciattoli di piombo, fieri abitanti di mappe smisurate e castelli in miniatura.
Chi era partito con l'idea di "comprare un gioco fantasy" si perde subito fra le confezioni, stordito da termini come "grado di interazione psicologica" o "plausibilità strategica", suscitando le risatine degli "iniziati" che sembrano vivere nel negozio e riconsiderando la possibilità di darsi ad un hobby meno complesso come, ad esempio, il paracadutismo o lo studio della fisica quantistica. Per quanta buona volontà si possa avere, il numero impressionante delle "espansioni" e degli "accessori" riescono a confondere le idee anche agli esperti, così TGM ha pensato di rendersi utile cercando di scoprire per voi quali sia il sistema di gioco più pratico oggi sul mercato.
Dopo lunghe discussioni, la nostra ricerca si è orientata sul filone fantasy che è un pò il padre dei giochi di ruolo: i negozi italiani (pochi, purtroppo) importano decine di titoli del genere, e dopo una rapida cernita la nostra gamma di scelta si era ridotta "solo" a sette giochi diversi. Dovendo presentare un prodotto facilmente accessibile, abbiamo escluso a malincuore titoli come il classico Advanced Dungeons & Dragons (ormai sparso su qualcosa come una dozzina di volumi) o Runequest e, con nostra grande sorpresa, ci siamo trovati davanti ad un unico librone che all'inizio volevamo quasi tralasciare: *Warhammer*.
Questo gioco di ruolo, che come quasi ogni altro RPG non è stato ancora tradotto in italiano (ma tanto tutti voi conoscete almeno un pò di inglese, no?), si presenta come un unico volume piuttosto "consistente", che contiene veramente tutte le informazioni necessarie per giocare, a differenza di quasi ogni altro RPG, dove il giocatore è continuamente rimandato a nuove espansioni di gioco. Le differenze tra *Warhammer* e gli altri giochi fantasy sono molte, e sarà meglio esaminarle con calma una alla volta...
La prima caratteristica peculiare di *Warhammer* sta nel genere di azione che si sviluppa durante il gioco: a differenza dei role games "alla D & D" presenti anche in molte versioni computerizzate, l'accento non sta tanto sui continui combattimenti in funzione dell'esperienza che questi fanno accumulare, ma nell'interazione fra i personaggi e con il mondo in cui è ambientato il gioco. Anche se le spade svolgeranno sempre un ruolo importante, il giocatore di *Warhammer* dovrà soprattutto usare la propria intelligenza per accumulare esperienza e sviluppare il proprio personaggio.
Sviluppare un personaggio è, prima ancora di completare le varie 'quests' proposte dal Game Master, lo scopo primario del giocatore: ogni personaggio comincia a giocare con un background molto preciso, qualche abilità particolare, una professione (si va dall'anarchico rivoluzionario al pastore) ed una serie di "sbocchi professionali", e sta al giocatore cercare di trasformare ad esempio un misero fabbro nel guerriero che respingerà le Forze del Caos. A differenza di quel che accade con molti altri RPG, in *Warhammer* niente è dato per scontato, e le capacità iniziali del personaggio giocano un ruolo fondamentale nella sua "crescita": chi non avrà mai imparato a

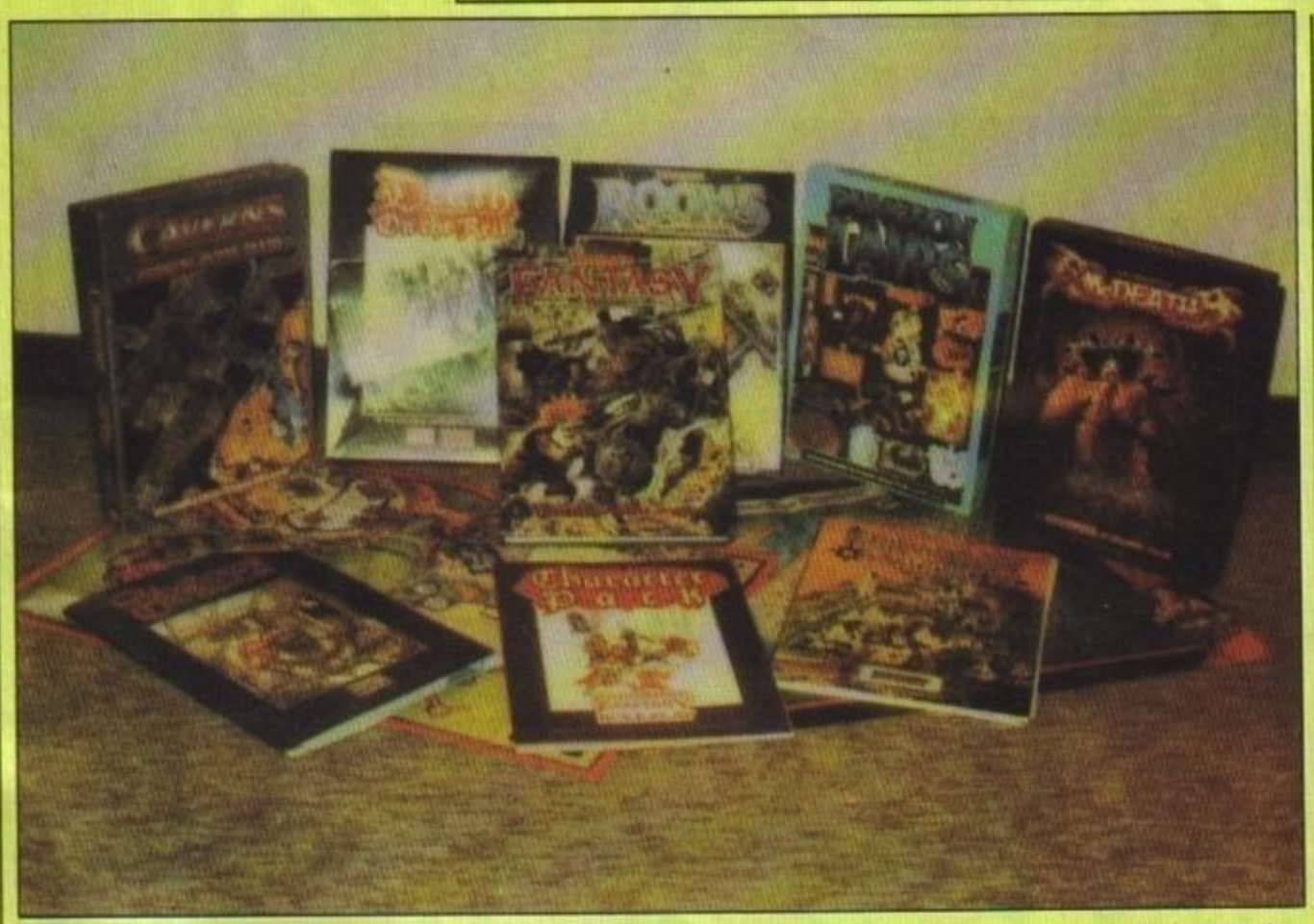
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

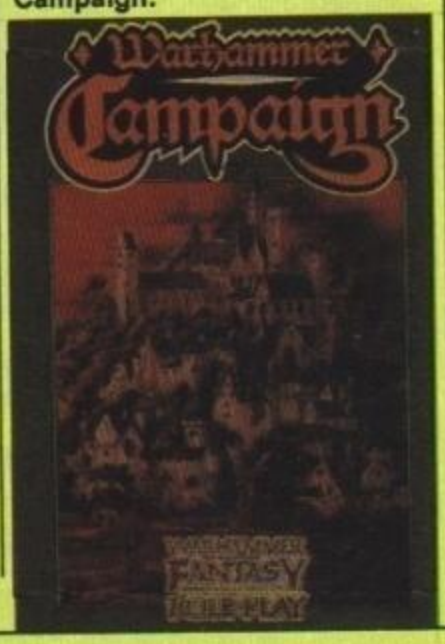
cavalcare non potrà mai condurre un buon torneo a cavallo, tanto per dirne una, così come chi non si potrà appoggiare ad un tutore esperto non riuscirà mai a destreggiarsi con le arti magiche.
Parlando di magie ed incantesimi, bisogna dire che in questo gioco di ruolo la gestione del soprannaturale è resa in maniera ben più realistica di quanto non accada in altri casi, rimanendo così relegata a casi eccezionali e presentando sempre degli "effetti collaterali" decisamente interessanti (avete mai pensato a come sarebbe trattato nel mondo reale qualcuno che scaglia fulmini dalle mani ed evoca demoni in battaglia?).
I combattimenti sono gestiti in maniera molto seria (beh, del resto tutto *Warhammer* è serio...) ed arrivano a considerare il punto del corpo colpito e gli eventuali danni permanenti arrecati al personaggio-bersaglio. Il sistema di dadi e tabelle utilizzati è tuttavia piuttosto semplice, e non dovrebbe essere un problema per nessuno impadronirsene in breve tempo.
A questo punto abbiamo dei personaggi, delle magie e delle armi. Cosa fare di questa dotazione? La risposta più ovvia è "usarli contro i cattivi", ma ancora una volta le cose non sono tanto evidenti. *Warhammer* definisce tanto i rappresentanti della Legge quanto quelli del Caos con la stessa attenzione al dettaglio, suddividendo entrambi in decine e decine di sottogruppi spesso in lotta tra loro, rendendo a volte molto complicato capire quali siano gli uni e quali gli altri. Divinità in conflitto e faide fra i loro adepti contribuiscono a creare un ulteriore grado di realismo in questo RPG, che se non viene affrontato in piccole dosi può danneggiare seriamente la salute mentale del giocatore (ma ci sono regole riguardanti anche pazzie e crisi esistenziali, non preoccupartevi!), catapultato improvvisamente in una "realtà alternativa" coinvolgente ed appassionante.



Le avventure in questo mondo si svolgono secondo una precisa linea di eventi, secondo una filosofia che sta alla base di *Warhammer*: visto che i giocatori sono solo una parte del mondo, è giusto che venga data più importanza agli avvenimenti di risonanza globale (la pressione delle forze del Caos) che non alle piccole storie dei personaggi - ma resta inteso che si possono sempre gestire entrambe con la stessa precisione. In una simile situazione, i giocatori si trovano "costretti" loro malgrado a seguire una serie di avventure ben precisa, che si concluderà (dopo essere passata per solo tre espansioni) con un terribile complotto contro loro stessi.
Il mondo di *Warhammer* è allora definito in ogni suo minimo particolare, con una serie impressionante di informazioni sugli avvenimenti di ogni città ad ogni ora del giorno, che permettono al Game Master di affrontare ogni richiesta e decisione dei giocatori in maniera sensata, lasciando al caso poco spazio e permettendo lo sviluppo di una storia coerente e ben più divertente delle accozzaglie di liti e guerre di tanti altri RPG.
Ci sarebbero ancora moltissime cose da dire su questo fantastico gioco di ruolo (eccellentemente supportato ogni mese anche dalla rivista White Dwarf), come ad esempio le sue interazioni con le regole per battaglie di miniature - ovvero stupendi soldatini - medievali e fantascientifiche, ma lo spazio è tiranno e ci costringe a concludere qui consigliando vivamente *Warhammer* a chiunque sia interessato ad un RPG fantasy completo e molto ben realizzato in ogni sua parte, amesso che abbia una sufficiente conoscenza della lingua inglese ed una pazienza certosina.
Ringraziamo, per la sua preziosa collaborazione nella stesura di questo articolo, La Borsa del Fumetto di Milano, e soprattutto Massimo Torriani... augurandoci di averlo presto nella nostra redazione come collaboratore effettivo.



In alto: due miniature oer *Warhammer*.
A sinistra: *gran parte delle espansioni di gioco insieme al libro di base.*
***Sotto: il volume* Warhammer Campaign.**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Fury of Dracula

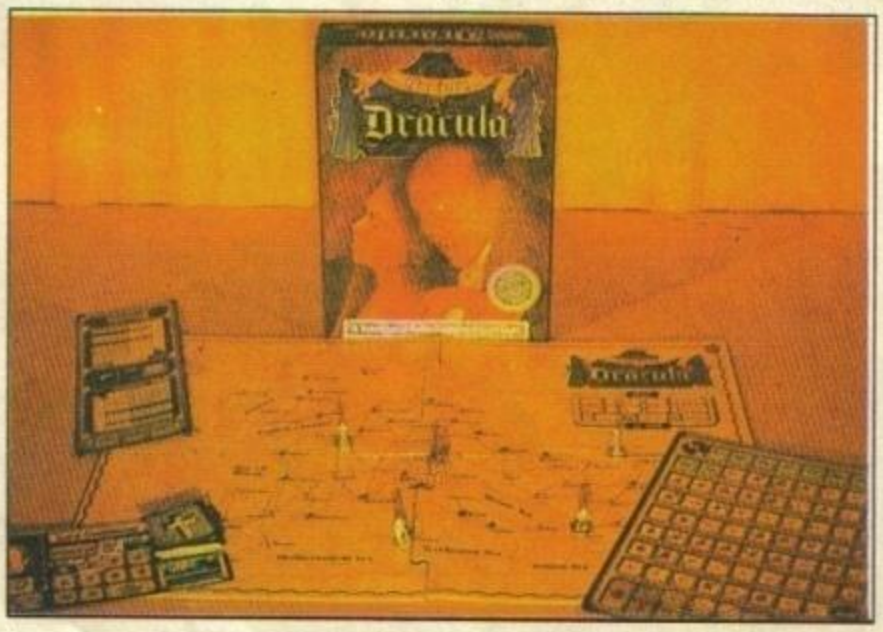
Gioco da Tavolo per 2-4 Giocatori
Games Workshop, £ 41.900 - Disponibile traduzione

L'atmosfera di orrore gotico che pervade questo gioco da tavolo cominciò ad avere uno strano effetto su di me appena aprii la scatola. Iniziai a famialirizzare poco a poco con l'arcana dottrina contenuta nel sinsitro libretto nero delle istruzioni, dopodiché montai timoroso le quattro parti della grossa mappa color legno e, con mano tremante, diedi un'occhiata furtiva alle numerose carte degli eventi dal dorso 'marmoreo' ed ai segnalini ricoperti di segni strani ed orribili. Fu allora che compresi: non sarebbe passato molto tempo prima che potessi trasformarmi... in un vampiro!

Siamo nel 1898. Il Conte Dracula sta terrorizzando l'intera Europa. Solo Lord Godalming, il Dottor Seward e il Professor Van Helsing osano confrontarsi con lui. Essi sono costretti a lottare contro i malvagi servi di Dracula, a distruggere i vampiri da lui creati, ed infine a sfidare lui, il terribile Conte. L'azione si svolge attraverso l'intera Europa mentre gli impavidi cacciatori di vampiri sfruttano ogni mezzo a loro disposizione per scoprire le tracce che li condurranno al Principe dei Morti Viventi, fino a scovarlo e infine, fortuna permettendo, liberare per sempre il mondo da questo orribile flagello. Ma il Conte sta tramando perfidamente...

Uno dei giocatori veste i panni di Dracula, il quale si sposta attraverso l'Europa segretamente, su un tracciato che gli altri giocatori non possono vedere, lasciando dietro di sè trappole, inganni, scagnozzi e vampiri in ogni città visitata. L'altro giocatore(i) controlla i tre Cacciatori che devono spostarsi lungo la cartina sulle tracce del Conte. Essi hanno il vantaggio di essere in numero superiore e l'aiuto occasionale fornito dalle Carte Evento, ma devono assicurarsi di raccogliere delle armi adatte prima dello scontro finale se vogliono avere una qualche possibilità di battere Dracula.

La tensione cresce facilmente mentre i Cacciatori passano di città in città senza trovare alcuna traccia del Vampiro. Poi, all'improvviso, uno dei tre si imbatte in un indizio del suo passaggio e si ritrova a combattere contro uno qualsiasi degli orrori lasciati dal vampiro ad attendere i suoi avversari. Se i cacciatori sopravvivono a questi scontri e riescono infine ad incastrare il Conte, il gioco non è affatto finito! Dracula è molto più che una semplice sfida persino per i Cacciatori più scaltri, ed uno scontro può concludersi anche con la fuga del Conte, nel qual caso il Cacciatore viene morso. Se questi dovesse ricevere un secondo morso si trasformerebbe lui stesso in vampiro! I cacciatori vincono come gruppo se riescono a distruggere Dracula, con un singolo giocatore che ha accumulato più Punti Valore (attribuiti per aver compiuto gesta pericolose) come vincitore assoluto. Le Forze dell'Oscurità (e il giocatore che impersona Dracula) trionfano invece nel caso il Conte riesca ad infestare l'Europa con le sue orde di vampiri. Una partita tipica può durare in media fino a tre ore.



I componenti fisici del gioco sono di ottima qualità, e comprendono persino delle miniature in metallo raffiguranti i quattro protagonisti. Per impadronirsi delle regole è necessario leggerle almeno un paio di volte attentamente, ma in seguito la 'guida rapida di consultazione' e le tabelle tracciate sui fogli di Strategia e Movimento che celano le mosse di Dracula agli altri giocatori, rendono il manuale di istruzioni praticamente superfluo durante il gioco vero e proprio.

Davvero un gran divertimento e un ottimo rapporto prezzo/prestazioni. Il graduale accumulo di tensione e gli scontri drammatici e improvvisi rendono il gioco un vero, ehm, orrore.

Proprio il tipo di passatempo adatto alle lunghe, buie, sinistre serate invernali... Heh heh heh!

LA MIGLIOR SCELTA DI VIDEOGAMES
COMMODORE 64/128 • AMIGA • ATARI • IBM e COMPATIBILI • MSX • SPECTRUM
SOLO SOFTWARE ORIGINALE

WARGAMES
PERIODICI
GIOCHI DA TAVOLO
LIBROGAMES

FANTASY!!!

ROLEPLAYING
BOARDGAMES
MINIATURE
COLORI • ACCESSORI

DUNGEONS & DRAGONS
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
MIDDLE EARTH R.P.G.

DA PERGIOCO TEL. 02/808031 CAP. 20121 A MILANO
VIA SAN PROSPERO 1 • PIAZZA CORDUSIO

KASPAROV
LE NUOVE SCACCHIERE ELETTRONICHE

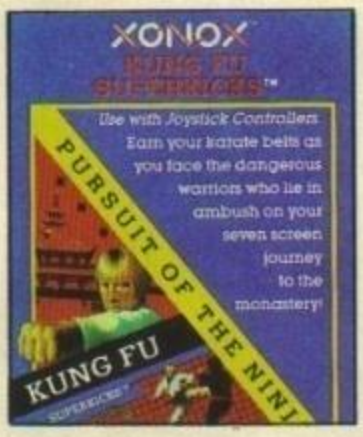
GAMESWORKSHOP
TUTTI I TITOLI!!!

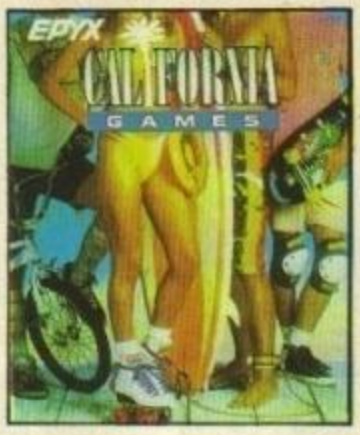
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

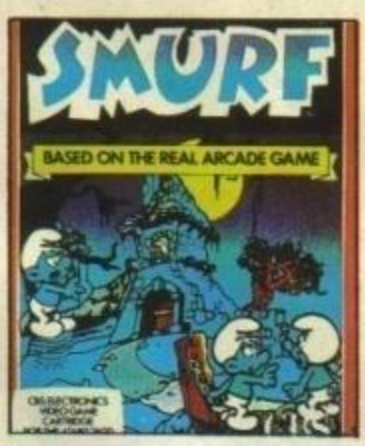
LEADER
DISTRIBUZIONE

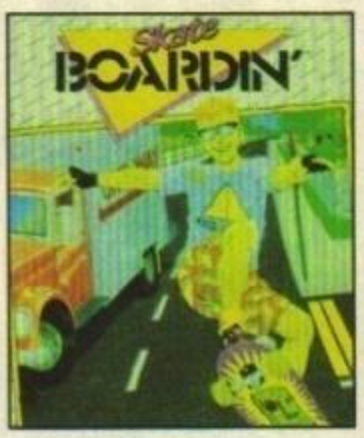
Video Cartucce per ATARI 2600

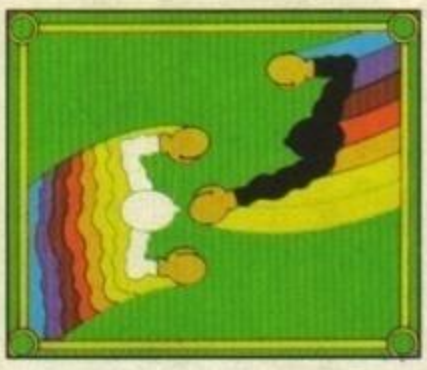


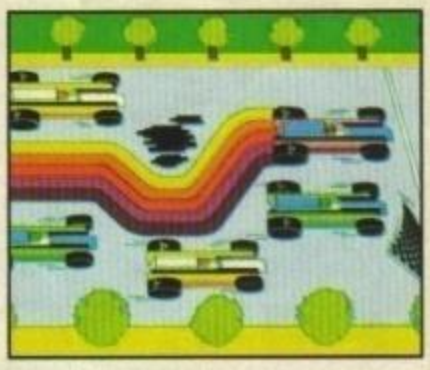


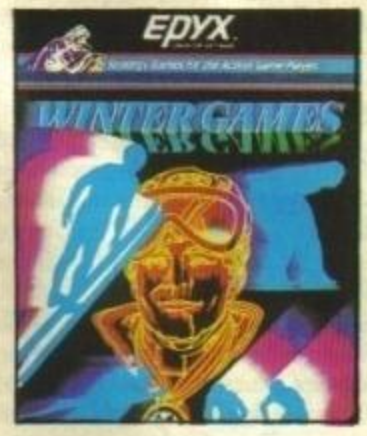
Più di 50 titoli disponibili

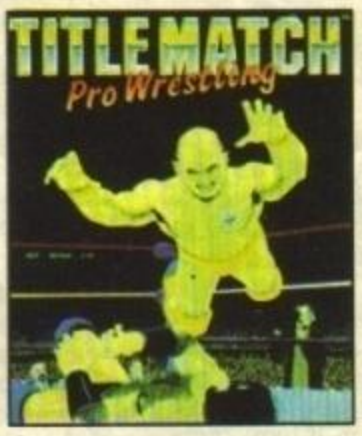


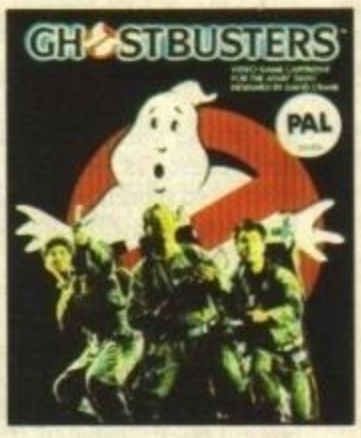


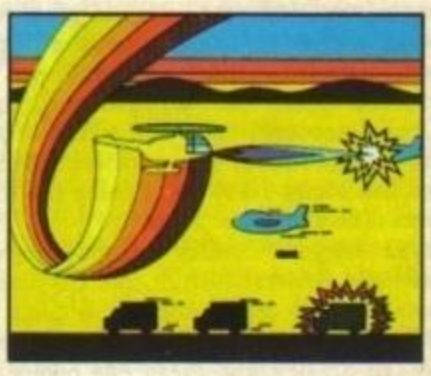










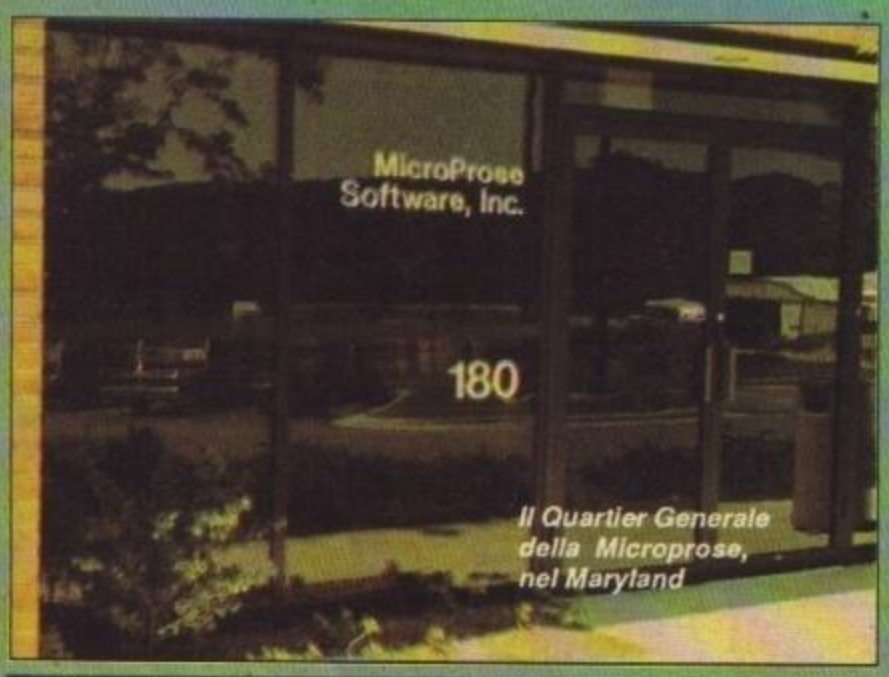


Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

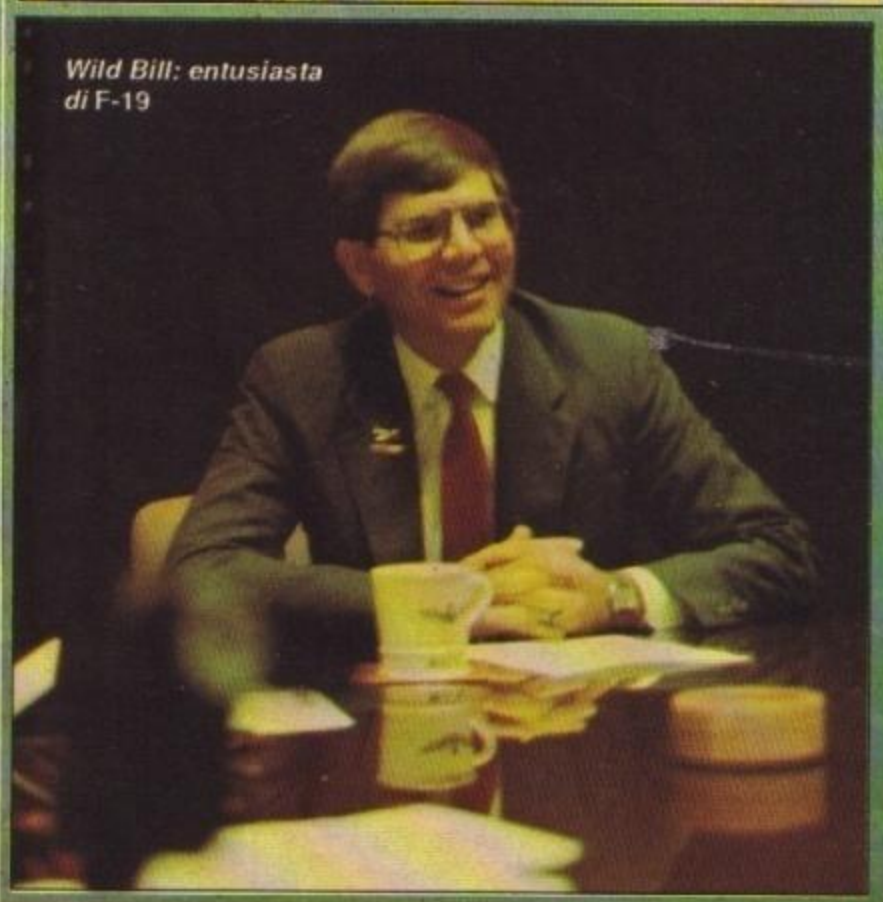
http://www.oldgamesitalia.net/

I CAVALIERI



Il Quartier Generale della Microprose, nel Maryland

Il Colonnello William Stealey e Sid Meier hanno trasformato 3.000 dollari in 20.000 di dollari nel giro di sei anni. L'hanno fatto all'interno della Microprose. Da Hellcat Ace a Red Storm Rising, i giochi sono apparsi uno di seguito all'altro — e tutti con successo. Jebo Rose della redazione inglese di TGM è volato fino al Quartier Generale della Microprose a Hunt Valley vicino a Baltimore, nel Maryland, USA per imparare il segreto del loro successo e provare gli ultimi giochi ancora in via di sviluppo.


Wild Bill: entusiasta di F-19

I numerosi riconoscimenti internazionali

Il Colonnello "Wild Bill" Stealey è forse una delle figure più carismatiche nell'industria degli home computers. Il suo approccio deciso nei confronti della vita e degli affari lo rendono, insieme al suo pittoresco passato di pilota militare, un perfetto prodotto pubblicitario.
Molto meno appariscente ma ugualmente importante per il successo della MicroProse è il cofondatore della società ed il suo attuale vicepresidente, Sid Meier. La storia di come si è formata questa ditta è ormai un mito.
Nel 1982 Meyer e Stealey erano entrambi impiegati della General Instruments Corporation. Stavano giocando con un coin op di duelli aerei - Red Baron - mentre erano ad un a conferenza a Las Vegas. Stealey, che aveva una buona esperienza di simulatori di volo professionali, si lamentò della pessima qualità del gioco e Meier passò subito ad analizzare la meccanica del gioco. Meier disse, "Posso scrivere di meglio nel giro di una settimana.", e la risposta di Stealey fu "Se ce la fai, io posso vendere il tuo gioco".

In realtà ci vollero due mesi prima che Hellcat Ace vedesse la luce, ma fu in effetti il primo prodoto ed il primo successo della ditta.
Un grande distributore americano telefonò in breve tempo a Stealey, per ordinare 500 copie di Ace, e quasi immediatamente il lavoro non si basò più sulla distribuzione postale. Chopper Rescue - che si dice sia stato il primo gioco per due giocatori (ma noi ricordiamo Computer Space, il vero primissimo videogame, che aveva proprio questa caratteristica) - fu il loro titolo successivo, e la CBS ne acquistò i diritti prima ancora che il programma fosse completato.

Nel settembre del 1983, Stealey si rese conto che era necessario assumere sei dipendenti. Ne prese tre. Ora la MicroProse dà lavoro a 90 persone negli U.S.A. e 50 in Inghilterra, e Stealey ha previsto un guadagno di 100 milioni di dollari per la fine del 1988. Nel frattempo, sono stati aperti nuovi uffici a Parigi e Tokio, mentre si stanno studiando ulteriori espansioni in Germania ed in Scandinavia.

A chi non piacerebbe?

Se c'è una cosa di cui stupirsi in questo improvviso successo, è che è del tutto ovvio e naturale. Girando per il qurtier generale della MicroProse e parlando con i vari designers e programmatori, ci si rende conto che c'è un fortissimo interesse comune nello sviluppo di nuovi programmi innovativi e soprattutto divertenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEL CIELO

F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER

Wow! Non crederete alla sua incredibile grafica sino a che non la vedrete! Il gioco sfrutta naturalmente la scheda EGA, ed ogni elemento del gioco è disegnato con una grafica solida tridimensionale velocissima. Sono state migliorate anche tutte le possibili manovre ed acrobazie dell'F-19 presentato sul Commodore 64, ed è possibile fare cose come volare sotto un ponte, fare un giro della morte, lanciargli dei missili ed osservare ad un secondo passaggio le macerie fumanti. La recensione arriverà tra un pò, insieme al gico che sbarcherà in Europa solo tra qualche mese.

SAMURAI

Diventate shogun nel Giappone feudale contrattando con i clan di 48 province separate. Samurai, che sfrutta elementi sia arcade che di strategia, assomiglierà abbastanza al mediocre Pirates! almeno nella sequenza di combattimento. La differenza è che i Samurai vi muovete verticalmente "per aumentare l'effetto grafico dei colpi delle katana" ci ha detto un programmatore.
Il gioco sarà esenzialmente un complesso RPG con sequenze arcade e strategiche, e per vincere sarà necessario "pensare come un signore della guerra giapponese del 16esimo secolo".

SOCCER

Una innovazione nel catalogo MicroProse: questo gioco sportivo sarà puramente di azione ma...
Soccer comprenderà ogni tipo di calcio e passaggio (visti dall'alto), effetti sonori "metereologici" ed una opzione per il replay delle migliori azioni che avrà "grafica a livelli televisivi".

COVERT ACTION

Un gioco di spionaggio controllato da icone con alcune sequenza simili ad Airborne Ranger . Potete rappresentare agenti della CIA, dell'MI5 (inglese) o del MOSSAD (israeliano), ma anche del KGB e del DGSE (che è la polizia segreta francese).
Lo scopo è di infiltrarvi in un'ambasciata in maniera diretta (all'attacco!) o indiretta, ma la scelta degli obiettivi procede con ogni sorta di obiettivo militare. Un programmatore ci ha detto che si potranno incontrare sino a 3000 spie differenti, e che il gioco uscirà per primo sul 64.

La ditta tratta i suoi impiegati molto bene, e questa politica sembra ripagare benissimo. Ogni guadagno viene diviso fra tutti i dipendenti,e Stealey ci ha confermato che non è diffficile che nel periodo di natale ogni stipendio sia aumentato anche 2000 dollari. Nel periodo in cui abbiamo visitato i programmatori inglesi, questi ci hanno assicurato che lo stipendio minimo è di 1000 dollari, con un appartamento di lusso fornito dalla ditta.
In effetti, i programmatori inglesi che si sono trasferiti nel quartier generale di Hunt Valley ritengono la loro nuova sistemazione qualcosa di molto simile ad un paradiso. Tutti gli uffici sono ultramoderni, e se un programmatore ha una qualsiasi richiesta questa viene subito realizzata. Avete bisogno di un compilatore C? Eccolo!
Ma che cos'altro rende tanto felici i programmatori? Beh, c'è il bel tempo, la gente simpatica e il pesce (che ci dicono ottimo). Poi ci sono i campi sportivi, i bar, gli ingressi gratis ai cinema, gli sconti nei negozi, la TV via cavo, le fuoriserie...
Lo sviluppo di un nuovo prodotto può portare via anche diversi anni - Gunship è uno di questi casi - ed in questo periodo non viene conteggiato il play test ed i controlli di qualità.
La devozione all'alta qualità della MicroProse non è un modo di dire e Stealey dice spesso che con i loro progorammi "acquistate quello per cui pagate". Manuali, gadgets e tute quelle cose simpatiche che sono sinonimo di MicroProse sono terribilmente costose per la ditta. Per ogni nazione viene inoltre modificato il prezzo del prodotto, ed è facile che in Inghilterra un titolo costi meno della metà del suo prezzo negli U.S.A..
Aprite una qualsiasi scatola, prendete in mano il manuale e non potete che rimanere colpiti dal livello di dettaglio e di accuratezza della simulazione che lo caratterizzano. Alla MicroProse lavorano continuamente una decina di designers - non necessariamente programmatori - il cui compito è simile a quello degli analisti di mercato, ed è loro che bisogna ringraziare per questo alto livello di qualità dei giochi.
Tom Clancy, autore di Red Storm Rising è stato ad esempio informato dal ministero della difesa americano che se fosse stato nell'esercito sarebbe stato deferito alla corte marziale per avere rivelato informazioni segrete nel suo The Hunt For The Red October . E'probabile che alcuni dei dettagli del libro siano finiti anche nella versione computerizzata di Red Storm Rising , ed adesso nutriamo qualche sospetto sulla fonte delle informazioni presentate nel manuale di Stealth Fighter.
I controlli di qualità ritardano a volte di mesi la

http://www.oldgamesitalia.net/

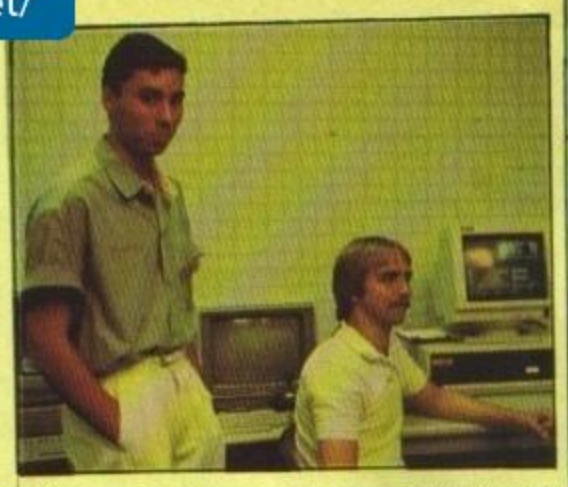
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

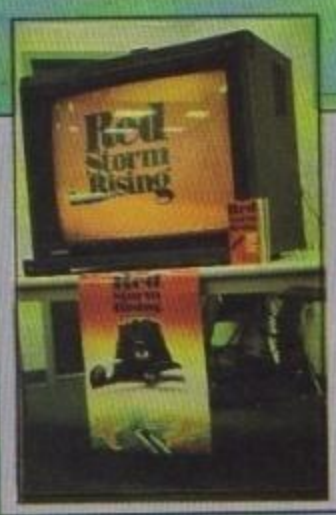
SCOOP

Sorvolando i campi coltivati di Maryland, il Colonnello 'Wild Bill' Stealey conduce un giornalista inglese in un viaggetto 'voltastomaco'...

ANTICHE DOTTRINE



la Origin Systems, una divisione della Microprose, produce da anni giochi di ruolo per computer. Gli ultimi due prodotti della serie sono stati *Times Of Lore* e *Ultima V: Warriors Of Destiny* (recensito in questo numero).
In *Times Of Lore* il giocatore assume il ruolo di un Cavaliere, di un Barbaro o di una Valchiria in viaggio attraverso un magico territorio in scrolling e con varie missioni magiche da portare a termine, oltre a raccogliere preziose informazioni lungo il cammino e a lottare coi mostri incontrati. Potrebbe suonare come un gioco 'alla *Gauntlet*', ma, come ci ha fatto subito notare il programmatore, *Times Of Lore* non è un gioco stile 'dungeon'.
Il territorio è formato da un reticolo di 50x100 schermi. Esso funziona in tempo reale completo di personaggi 'intelligenti' che conducono la loro 'vita' indipendentemente dalle vostre azioni. E lo schermo si schiarisce o scurisce a seconda dell'ora.
Una delle caratteristiche più piacevoli del gioco è l'uso che esso fa delle istruzioni relative ad un punto particolare durante la partita. Se, per un motivo qualsiasi, non siete in grado di aprire una porta, allora l'opzione 'apri porta' non appare affatto nella lista dei comandi disponibili. Allo stesso modo, quando una parola non deve più essere utilizzata nel corso del gioco essa scompare dallo schermo.
Ai collaudatori del gioco ci sono voluti tre giorni, mappa alla mano, per completarlo, per cui dovrebbe tener impegnati i più bravi fra voi per un bel pezzo.
Per il momento *Times Of Lore* è disponibile sia in America che in Gran Bretagna.



RED STORM RISING

Tratto dal best seller di Tom Clancy, parla di un' invasione russa negli U.S.A. . Patriottico sino a rasentare lo schifo, il gioco sarà somunque un grosso successo.
Voi controllate un sottomarino nucleare dotato di tecnologie avanzatissime, con il quale dovrete impedire la comparsa sui vostri monitors della scena in cui sulla Casa Bianca si alza il vessillo rosso...

L'EGA DOMINA GLI USA

Cattive notizie per i possessori di Amiga e Atari ST per quanto riguarda la Microprose. Ma grandiose se invece possedete un C64 o un PC MS DOS o compatibile. Il mercato americano rimane, come sempre, completamente diverso da quello europeo. Stealey definisce i possessori di computer a 16-Bit 'il potenziale 10%', che per lui sta a significare una presenza nel mercato tanto irrilevante da non giustificare un investimento in termini di software. Uno dei problemi principali legati a queste macchine negli USA è quello della distribuzione.
Un giornalista americano mi ha detto che a Baltimore ci sono solo due negozi dove è possibile trovare un Amiga, e solo qualche negozio di articoli musicali (per la presenza delle porte MIDI) che vende degli Atari ST. Nel 1987, la rendita di mercato della Microprose in America è stata del 40% per il C64 ed altrettanto per il PC, mentre soltanto il rimanente 20% è stato assorbito da Apple, MacIntosh e qualche altro. E' probabile comunque che i lettori di TGM comincino a comprarsi dei PC quando vedranno *F-19 Project Stealth Fighter*!

pubbicazione di un prodotto. Le persone che provano i giochi sono attenti ad ogni minimo dettaglio, e non danno la loro autorizzazione alla pubblicazione fino a che hanno un minimo dubbio sulla presenza di un singolo bug nel programma.
Questa è la ragione per la quale i possessori di ST hanno dovuto aspettare ben cinque mesi prima di poter mettere le mani sulla loro versione di Kennedy Approach.
Dice Stealey "Il mio obiettivo è di pubblicare sei titoli in un anno", una visione del mercato che alcune software houses inglesi considerebbero suicida.

"Se Clancy fosse stato nell'esercito sarebbe stato condannato di sicuro alla Corte Marziale"

Stealey sa che il segreto per un sucesso continuo sta nell'investimento sulla ricerca. Nel campo dei computers, la MicroProse continuerà a pubblicare simulazioni dirette ad un pubblico più adulto perchè "tutti sono in un modo o nell'altro interessati ad una buona simulazione". Stealey non ha intenzione di tralasciare comunque lo sviluppo di hardware, che nel 1988 sarà fonte di almeno metà del loro guadagno.
Gene Lipkin è il responsabile di quella che viene chiamata "tecnologia del 3-D", che rappresenta questa parte del mercato MicroProse. Impressionato dalla qualità della grafia bidimensionale dei coin ops attuali, Lipkin sta cercando di creare qualcosa che rivoluzioni ulteriormente questo campo.
Nel tentativo di riunire la qualità delle simulazioni MicroProse con l'immediatezza di un coin op, Lipkin sta attualmente sviluppando un programma su di un computer che consente di avere sino a 2000 poligoni sullo schermo ed animarli in tempo reale. Se la cosa non vi impressiona, sappiate che la più dettagliata grafica piena su IBM usa "solo" 50 poligoni animati ad un quinto della velocità.
Chiaramente il tecnico non ha rilasciato molte dichiarazioni su questo progetto, ma si sa che il risultato sarà un gioco di aerei che apparirà nelle sale giochi americane nella prima metà del 1989. Lipkin dice anche che al PC Show sarà rivelato anche un loro progetto "che assomiglierà un pò al film Westworld . Riuscirete ad aspettare il prossimo numero di TGM?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

STOS BASIC

Daccordo, non sarà il più bel nome per "una nuova generazione di giochi veloci e pieni di azione", ma questo è stato quel che ci hanno detto. STOS riguarda tutto questo - sottotitolato "Il creatore di giochi", è un nuovo linguaggio simile a I BASIC per l'ST. Ad un prezzo che dovrebbe essere piuttosto basso anche in Italia, offre musica, grafica e gestione di 15 sprites contempooraneamente, oltre ad un sacco di caratteristiche "minori". Con questo linguaggio la francese UBI Soft sta già scrivendo alcuni giochi niente, niente male...

TRI-STI PROBLEMI

La Trilogic, produttrice di diverse cartucce per Commodore 64, ha mandato in giro comunicati stampa contro "l'ipocrisia" delle software houses. Tutto è nato quando John Twiddy (*Ikari Warriors*) ha ammesso pubblicamente di usare una Expert Cartridge durante la programmazione dei suoi giochi, ma certe case di software hanno continuato a boicottare la Trilogic dicendo che con i loro prodotti incoraggiano la pirateria. Non vi sembra terribilmente ipocrita, tutto ciò?

PORNO ADVENTURE

Non è certo il primo prodotto di questo genere nè sarà l'ultimo, ma alla Free Spirit Software sembra abbiano intenzione di pubblicare solo programmi simili. Il loro primo titolo gira su Amiga e PC e si intitola *Sex Vixens From Space*...

MUSICA, MAESTRO!

E' appena uscita in Inghilterra la versione potenziata del famoso programma musicale per Amiga *The Music Studio* : il programma ora permette cambiamenti di ottave, tonalità, tempo e volume in qualsiasi momento dell'esecuzione e rende possibile mettere in sequenza più canzoni in memoria. Il titolo della nuova versione è, ovviamente, *The Music Studio 2.0* ed è pubblicato dalla Mediagenic (ex Activision).

SPIN-OFF, PARTE 99

La Mediagenic sta preparando una versione software del film *Die Hard*, che è redcentemente risultato terzo nelle classifiche degli incassi americane. Il gico sarà pubblicato su tutti i maggiori computers nei primi mesi dell'89, e sarà la terza collaborazione fra Activision e 20th Century Fox (le altre sono state *Aliens* e *Predator*).

VIVI E LASCIA MORIRE

Di solito, le software houses non si parlano se non nelle aule dei tribunali, ma in questo caso la Domark e la Elite stanno collaborando da mesi. Sembra che la Domark abbia acquistato i diritti sul film di James Bond *Vivi e lascia morire*, ma che il loro prodotto sia risultato tanto insoddisfacente da spingerli a chiedere alla Elite di poter utilizzare parti di un gioco da loro rifiutato come spin off.
Un'altra collaborazione è quella delle software houses riunitesi sotto il marchio Triad, che pubblicheranno per Natale una compilation comprendente *Barbarian*, *Star Glider* e *Defender Of The Crown*.

COMPILATION NATALIZIE

Alla Ocean stanno preparando una compilation di cinque giochi per ST che comprenderà *Wizball*, *Barbarian*, *Crazy Cars*, *Rampage* ed *Enduro Racer*, mentre la Mediagenic uscirà sul PC con tre avventure Infocom: *Zork I*, *Leather Goddesses Of Phobos* e *Hitchhiker's Guide To The Galaxy*. Entrambe le compilations saranno nei negozi per Natale, e saranno sicuramente dei piacevoli regali da trovare sotto l'albero...

LA FINE DI UN MITO?

Secondo delle statistiche inglesi, le vendite dei PC sono aumentate negli ultimi 12 mesi del 164%, ma la grande IBM è solo terza nelle vendite. La ragione di questo strano risultato va cercata nel proliferare di compatibili degli ultimi tempi, che si rivelano molto più economici e spesso più pratici delle macchine della ditta di computers più famosa del mondo...

POVERETTI!

Alla fine di Giugno la Commodore ha registrato un guadagno di 32 milioni di sterline (sono circa settantun miliardi di lire!), mentre la Mastertronic "solo" £1.124.000 (probabilmente è per quello che si chiamano giochi "economici"). Seguono la Elite con £321000, la Gremlin Graphics con £210000 e la Domark (£117000). L'ultima ruota del carro è la grandiosa US Gold, che ha guadagnato solo 18 volte più della somma investita all'inizio dell'anno. Poveracci!

ATARI ALL'ATTACCO

L'ATARI SI PREPARA A DAR BATTAGLIA AL MERCATO DEI 16-BIT

Il prezzo dell'Atari 520STFM calerà nuovamente a *****lire, hanno detto delle fonti bene informati a TGM. Sempre dalle stesse fonti abbiamo anche saputo che i tecnici americani sono "a buon punto" con la progettazione di un super ST con addirittura 4096 colori.
Il cambiamento di prezzo del 520STFM, che riporta il 16 bit Atari ad essere più economico dell'Amiga, entrerà in vigore subito dopo la fine del PC Show: questo significa che in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Italia la cosa si ripercuoterà circa in ******. Un'altra offerta speciale (ma solo in Inghilterra) riguarda un Super Pacco Dono che conterrà qualcosa come 980000 lire in software.
Nel frattempo, la rivista Computer Trade Weekly proclama che il Super ST "ucciderà l'Amiga". Il bello è che l'Atari non ha ancora confermato ufficialmente l'esistenza del nuovo computer, ma una nota casa di software ha assicurato ai redattori di TGM di avere già pronto un intero catalogo di programmi per il Super ST...
La macchina dovrebbe avere 4096 colori, sonoro in stereo, routines di scrolling omnidirezionale superfini, un sistema operativo "di gran lunga superiore a quello Commodore" ed un'uscita MIDI.
I fans dell'ST impazienti potranno forse vederne un prototipo al Consumer Electronic Show di Gennaio a Chicago, ma noi vi consigliamo vivamente di aspettare sino ad Aprile, quando la nuova macchina arriverà in versione definitiva in Inghilterra, ed i nostri redattori potranno giudicarla ed analizzarla per voi.

Il Super Pacco Dono

La confezione, che sarà venduta (ma solo nel Regno Unito) a 800000 lire circa conterrà, oltre ad una agenda Filofax, 21 giochi: Arkanoid II, Beyond The Ice Palace, Black Lamp, Buggy Boy, Chopper X, Eddie Edward's Super Ski, Ikari Warriors, Marble Madness, Quadralien, Ranarama, Return To Genesis, Road Wars, Seconds Out, Starquake, Summer Olympiad, Test Drive, Thrust, Thundercats, Wizball, Xenon e Zynaps.
Anche se uno o due di questi titoli non hanno a loro tempo ricevuto delle ottime recensioni, bisogna riconoscere che sono tutti piuttosto recenti ed uno di essi - Zynaps - non è stato addirittura ancora pubblicato.

ST Portatile

Nei progetti della Atari c'è anche una versione portatile dell'ST. Conosciuto attualmente come STacey, si dice che la macchina avrà meno chips di quella standard - in modo da ridurre i costi di produzione - ed una trackball in sostituzione del mouse.
Dal momento che sarà necessario includervi un drive da 3,5 pollici, il computer sarà inevitabilmente più grande di un altro prodotto Atari - il Pocket PC compatibile IBM.
Grande come un walkman, con supporti magnetici tipo carta di credito, il Pocket PC dovrebbe costare addirittura meno di mezzo milione di lire! Nella sua ROM da 256K conterrà uno spreadsheet compatibile con il famoso Lotus 1-2-3, un'agenda ed un word processor.

Console ST?

Le notizie sul Super Pacco, sull'ST portatile e sul Pocket PC vengono direttamente dalla Atari. Sembra probabile anche la storia del Super ST, ma quello che interesserà maggiormente i nostri lettori è la voce di corridoio secondo la quale presto sarà pronto un ulteriore modello di ST.
Dovrebbe essere una console da gioco in vendita negli USA a circa 250000 lire, ma che quasi sicuramente non sarà importata in Europa.

PREVISTI "MILIONI" DI NINTENDO

In Gran Bretagna di sono circa 40000 consoles Nintendo ed altrettante consoles Sega, secondo uno dei managers della Nintendo inglese.
Queste possono sembrare poche in confronto ai milioni di computers ad 8 bit in circolazione e gli almeno 120000 Atari ST. Ma Michael Wensman, direttore delle importazioni inglesi della Nntendo, ci ha detto che "il mercato delle consoles deve ancora iniziare a nascere: tra poco ci saranno centinaia di migliaia di consoles in giro, forse addirittura milioni".
Gli entusiastici commenti di Wensman ci sono sembrati strani soprattutto dal momento che in Inghilterra il mercato delle consoles più che non ancora nato a noi è sembrato già morto ma...
Il 1988 non è stato un anno poi tanto tragico per la Nintendo: "Abbiamo venduto più di quanto ci aspettassimo" ha detto il solito Wensman. "Abbiamo in programma diverse iniziative che porteranno la nostra console a dominare il mercato mondiale." Staremo a vedere.

AMSTRAD PC: NOVITA'

Deludenti notizie dal fronte Amstrad

La macchina da gioco a 16 bit della Amstrad, il Sinclair Professional PC, sarà venduto insieme ad un suo monitor a partire dalla metà di ottobre.
Queste è almeno quanto dicono le più recenti voci di corridoio - ma c'è un certo alone di dubbio riguardante questa nuova macchina, la cui esistenza vi è stata rivelata nello scorso numero di The Games Machine.
Qualcuno dice che la confezione (monitor compreso) costerà qualcosa come 660000 lire, contraddicendo altre voci che reputano impossibile un simile prezzo.
Il Sinclair Professional PC dovrebbe avere solo 4 colori ed una misera scheda CGA piuttosto che una più potente EGA.La macchina sarà in grado di far girare i gochi in MS-DOS, e sarà basata sulla struttura dell'Amstrad PC1512, compatibile con il PC1640.

Altre voci.

Molti concorrenti della Amstrad (ed anche noi, a dir la verità) sono piuttosto scettici riguardo le possibilità reali di questa macchina. Richard Rosser della Tandy, ad esempio, è convinto che non ci sarà nessuno che comprerà una macchina relativamente costosa e così limitata quando con una spesa leggermente maggiore può acquistare un vero PC compatibile.
Nonostante questo, nessuno ha preso alla leggera la mossa della Amstrad: "Con certi improbabili successi alle spalle, la Amstrad è un concorrente pericoloso in qualsiasi mercato".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Le lettere cominciano ad arrivare, sempre più numerose, e stranamente abbastanza da riempire l'angolo 'postale' di questo secondo numero: in genere passa sempre un certo tempo dalla pubblicazione del primo numero prima che si ricevano abbastanza lettere, e difficilmente queste arrivano in tempo per il secondo (ricordate che mentre leggete noi stiamo già lavorando sul numero di Novembre). Ma non basta: oltre a ricevere moltissime lettere, si è trattato - nella quasi totalità - di lettere dal tono entusiasta. Siamo felici di aver centrato il bersaglio, e proveremo a fare sempre meglio (grazie anche ai vostri preziosi consigli). Ma ora godetevi le prime lettere indirizzate a TGM...

GUARDA CHI SI RIVEDE!

Cara TGM,
penso che non vi sareste mai aspettati questo tipo di lettere da me, perché le considero inutili e pacchiane. Ma in questo caso farò un'eccezione.
Sono andato all'edicola e ho visto la tanto attesa rivista a 16 bit, ed ho notato con disappunto il prezzo e le pochine pochine pagine. Ero già pronto, da perfetto imbecille, a mandarvi una batostata, ma poi ho dato un'occhiata più attenta, ho letto i magnifici articoli e le ottime recensioni e mi sono sentito un verme. Ora come ora, TGM è un vero bunker per qualsiasi polemico d'ogni razza, in quanto sfiora la perfezione. Ragazzi, in bocca al lupo e continuate così. Sigh (sospiro), sono commosso.
Il vostro affezionato Filosofo Bittanti Matteo

Che dire? A questo punto siamo commossi noi, caro Matteo - e costernati, anche. Tu, l'obiettivamente critico Filosofo Bittanti, definisci TGM 'quasi perfetta'? Beh, come potrai vedere dalle lettere degli altri lettori, qualche 'neo' ce l'ha anche THE GAMES MACHINE. In ogni caso non possiamo che ringraziarti dei complimenti invitandoti a seguirci anche nei prossimi numeri, dove vedrai (e lo vedranno tutti) crescere il nostro impegno mese dopo mese.
A proposito, come mai non ti sei definito un 'Filosofo a 16 Bit-tanti'? (Ehm, scusate la battuta cretina...)

TIZIO VS CAIO (La Storia Infinita)

Gentile Redazione di "The Games Machine", non è ancora uscito il numero 1 della vostra rivista ma spero che voi pubblichiate la mia lettera.
Finalmente si sono decisi a fare una rivista per le console (anzi, per la console Sega, perché le altre non sono degne di essere chiamate con questo nome).
Come penso avrete capito sono un possessore della console Sega Master System e sono un 'anti-nintendo' (Notare che non è degno della maiuscola) e agli altri quali sono le iniziative per "Sega Master System".
1 - Un efficiente servizio di vendita di cassette per corrispondenza (Pubblicità sullo Zzap! n.ro 18)
2 - L'uscita di nuove cassette da 2 e 4 Mega (Super Wonderboy, Alien Syndrome, S.D.I., Afterburner, etc. etc.).
Queste dovevano essere in Italia nel mese di maggio, ma a causa di disguidi non sono ancora uscite in Italia.
3 - Una gara di videogiochi che si svolgerà in 40 località (tra cui Milano0 con finale a Ravenna.
Il videogioco sarà "Out Run" (Del Sega Master System).
Ah, brutti nintendiani, la pistola e gli occhiali 3D ce li abbiamo anche noi.
Quello che non abbiamo è quel pezzo di plastica che voi chiamate robot ma non lo vogliamo neanche.
E un coso del tutto inutile (tirare su e giù pezzi di plastica) che serve solo a far alzare il prezzo.
Abbiamo invece la "Sega Graphic Board" (Leggere supplemento "BIT" dell'ottobre '87), la tavoletta grafica.Se poi volete dire che voi mettete l'enfasi sul "carino", provate a guardare "Teddy Boy", "Wonder Boy", "Fantasy Zone", "Alex Kidd in Miracle World" e ammirate cosa vuol dire grafica, animazione e giocabilità.
Visto che mi sto dilungando troppo ringrazio vivamente la Redazione per aver gentilmente pubblicato la mia lettera (o mandato di guerra).
Albanesi Andrea - Cuggiono (MI)

E noi che aspettavamo l'uscita del primo numero per vedere quante lettere sul tema 'Mio VS Tuo' sarebbero arrivate: questa è giunta in Redazione prima che TGM apparisse nelle edicole!!!
Vogliamo subito dire al caro Andrea (se si è ripreso dopo lo shock che sicuramente gli avrà procurato la lettura dell'articolo sulla PC Engine...) che la sua lettera è stata pubblicata non per scatenare una nuova serie di polemiche fra i possessori di console, ma per invitare questi 'polemici in erba' a darsi una calmata, perché altrimenti rischiamo di suscitare diatribe anche fra coloro che possiedono semplicemente un televisore di marca diversa (i quali potrebbero indire battaglie a base di 'numero di canali', 'portata del telecomando in metri', 'presenza della presa SCART', etc.).
Scherzi a parte, caro Andrea, noi siamo convinti che la console Nintendo sia un'ottima macchina, al pari del Sega: non stiamo qui ad elencarti le sue caratteristiche tecniche, dato che qualsiasi 'nintendista', le conosce, ma potrai vederlo in azione in uno dei 'centri prova' (fra poco ce ne saranno centinaia in tutta Italia, dato che all'iniziativa hanno aderito moltissimi negozi di giocattoli) dove sarà possibile provare 20 giochi nuovissimi senza spendere una lira, e poi decidere se acquistarli o meno. In tutta sincerità possiamo dirti che utilizziamo entrambe queste meravigliose console tutti i giorni, e che siamo certi della qualità di ambedue (certo, quando ci manderanno un campione della PC Engine probabilmente col Sega e il Nintendo ci giocheremo un giorno sì e uno no, ehm...)
In ogni caso non perderti la recensione sulla speciale versione di Ghostbusters per la tua console, perché quando verrà commercializzata sarà una cartridge da non perdere!

DELUSO... E CONFUSO

Spettabile Redazione,
ho appena finito di leggere il primo numero di TGM, e sinceramente il mio giudizio non può che essere negativo. Ed eccone le ragioni.
Il prezzo. Secondo me 5000 lire sono un po' esagerate se poi non sono ben motivate. Che motivo c'è di sprecare tutto quello spazio con enormi titoloni per presentare i giochi: il sommario è uno a dieci pagine di distanza dall'altro e con l'editoriale copre perfino 3 pagine: 3 pagine per poche righe. A questo punto preferisco di gran lunga Zzap!
Cosa pensate che la gente vi compra solo per la carta?
La copertina. Troppo lusso... insomma c'è troppa voglia di strafare e ciò non vi giova. Perché non restringete un po' tutto e non fate spazio a recensioni più esaurienti? Black Lamp, Virus, Sky Fox II, Pegasus sono solo degli esempi. Forse non vi farà piacere ma perché non date un'occhiata a Zzap!?
Tutto fumo e niente arrosto. Giustificate il costo con il numero delle recensioni e con la carta utilizzata per la copertina, ma se poi le prove sono striminzite, superficiali... E come quando un pinco pallino qualunque compra un gioco la cui copertina è stracolorata, completa di spille e adesivi, ma alla fine il programma si rivela un vero e proprio scarabocchio di grafica e contenuti.
Distinti saluti.
Un post-16 bit

Spettabile Redazione,
è la seconda lettera che vi scrivo in un sol giorno, ma questa volta non per dilungarmi in meritate critiche sulla rivista.
Datemi una risposta sincera, ma tra Amiga, Atari ST, PC, PC Engine, Amstrad, Archimedes non vi trovate in completa confusione mentale?
Mi spiego. Lasciato il mio caro Atari VCS, passai (5 o 6 anni fa) ad un magnifico Atari 800 XL ed ora che sono pronto al grande passo dei 16 bit, ma quale? Ho passato giorni a meditare su quale... tra Amiga ed ST, sarebbe caduta la mia scelta pensando a quale dei due poteva darmi di più senza pentirmene. Ora che ho scelto l'Amiga mi vedo presentare sul mercato il PC Engine, l'Amstrad e l'Archimedes... AIUTO!
Distinti saluti.
Un post-16 bit
P.S.
Ma chi ha ragione sulle vendite dell'Atari ST? Stuart Wynne (TGM NEWS) o Tex di Ivrea (nella posta)?
Ciao

Ora non montarti la testa (due lettere in un solo numero sono un record, ma le abbiamo pubblicate solo perché di contenuto diverso e per far vedere agli altri lettori che il prezzo della rivista non è poi così elevato: infatti, dopo aver acquistato il primo numero, ti sono rimasti i soldi per due buste da lettera, due fogli e persino per i francobol-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

li!!!).
Seriamente parlando, i titoloni non influiscono sulla lunghezza delle recensioni: semmai è il contrario. Nel caso di recensioni come quelle di 'ex giochi a 8-bit' sarebbe inutile stare a parlare della struttura del gioco, dato che si tratta di videogame ormai conosciutissimi, per cui si passa direttamente al commento sulla versione provata; lo stesso succede quando si parla di un gioco che nei numeri precedenti è stato già recensito per altri computer della stessa categoria (ovvero le conversioni Amiga->ST->PC->etc. e viceversa).
Il prezzo della rivista non è influenzato dalla copertina 'de luxe', ma dal mercato attuale e dal fatto che TGM nasce adesso: comunque, se ti guardi intorno, scoprirai che TGM è una delle riviste per 16-bit più economiche, senza contare la quantità di recensioni in essa contenute e l'esiguo numero di pagine di pubblicità. Speriamo comunque che il prezzo di TGM non costituisca un fattore troppo negativo, e che i nostri sforzi per produrre una rivista moderna e aggiornata siano premiati dalla vostra fedeltà.
Riguardo alla confusione mentale causata dalla presenza di tanti 'mostri' a 16-bit in redazione, ti basterà sapere che a volte smarriamo alcuni redattori, e dopo ore di ricerca scopriamo che sono finiti per sbaglio negli uffici dei nostri colleghi di Zzap!, dove - in preda a cirsi nostalgiche - smanettavano come matti intorno agli svariati 8-bit...
Ehm, sulle vendite dell'Amiga e dell'Atari ST il nostro amico Tex farà bene a scendere da cavallo e andarsi a leggere - magari seduto davanti al saloon di Yuma con un bel bicchiere di whisky - le news di questo numero, anche per scoprire quali sono i 'giochini' che vengono regalati assieme all'ST in Inghilterra e quali sono i progetti dell'Atari per il futuro...
P.S.
Toglici una curiosità: come mai ti firmi 'post 16-bit'? Hai già deciso di passare all'Archimedes?

IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO AVRÀ UNA SOLA 'L'?

Carissima superultramega The Games Machine,
ho letto con molto interesse il primo, fantastico numero e spero che i numeri che seguiranno siano simili al number one.
Ho letto anche con molto interesse la presentazione del nuovo PC Engine, e le anticipazioni sui nuovi orizzonti per il divertimento elettronico.
Volevo solo farti una domanda: che impatto avranno questi nuovi videogiochi (leggasi console) sul pubblico? Mi spiego. Molti anni fa, ai mitici bei tempi di VIDEOGIOCHI, le console tipo ATARI, COLECO, INTELLEVISION e company ebbero un buon successo, ma con l'avvento dei computer (a quei tempi il VIC 20, lo ZX Speccy e poi il grande C64) queste perirono rapidamente, a causa della scarsa definizione grafica, dell'elevato prezzo delle cartucce ma soprattutto perché erano solo console - limitate, quindi. Certo, chi vuole solo giocare nei fine settimana e se ne sbatte dell'informatica può benissimo fregarsene e tenersi la console. Ma il grande numero di giovani passò subito ai nuovi computer, che avevano sicuramente più possibilità e potevano offrire una qualità nettamente superiore. I computer sono sempre più perfetti, e fra una decina d'anni, forse, AMIGA e soci saranno come dei VIC 20 adesso...
La gente preferisce i computer, e le tanto attese SEGA e NINTENDO oltre a qualche cosa carina non hanno certo offuscato il potere dei computer, deludendo le aspettative. Questo perché? Innanzi tutto i prezzi elevatissimi dei giochi, poi la scarsa reperibilità e molti altri fattori importanti.
Pur rimanendo di sasso di fronte alle enormi capacità del nuovo PC ENGINE, sono alquanto dubbioso per quanto riguarda la sua diffusione, soprattutto in Italia dove, per le cose nuove, c'è sempre un muro impenetrabile di diffidenza. Reperire giochi e programmi per Amiga non è affatto difficile: sia perchè i pirati spuntano come funghi, e le duplicazioni sono routine quotidiana, sia perché esiste un vero e proprio impero alle spalle, non solo informatico.
Diciamolo onestamente: i computer hanno avuto una notevole diffusione anche grazie alla pirateria, che permettendo di avere giochi a 3000 lire anzichè ai prezzi esagerati degli originali, ha senz'altro facilitato il tutto. Per le console la pirateria è praticamente inesistente.
E puro cinismo, lo ammetto. Poi se le case di software sno in perdita questo è un altro discorso. Insomma, tanto per chiudere, la mia domanda è: è possibile un ritorno alle origini? I videogiochi (console) della quarantottesima generazione butteranno al tappeto i computer? Il divertimento elettronico avrà una sola L?
Io penso di no, e voi?
Mr. BIG

Caro Signor Grosso (come sta il buon vecchio Renegade?), possiamo dirti subito che secondo noi la situazione non si prospetta così drastica: nel prossimo futuro super-computer e super-console potranno sicuramente convivere pacificamente, magari condividendo lo stesso software, che sarà quindi reperibile in tutte le versioni...
Certo tutto questo suona un po' idealistico - altro che cinismo, caro lettore! Tuttavia possiamo essere certi che questi 'problemi' ci interesseranno direttamente solo fra molti, molti anni (dici bene a proposito del 'muro impenetrabile'), nonostante ci siano tante persone di buona volontà che si sforzano di portare in Italia qualcuno di questi nuovi 'fenomeni elettronici' (abbiamo visto allo SMAU un 'Dragon's Lair' su disco laser in piena azione ad opera di un volenteroso giovane della Linda-Soft).
Ad esempio, la NEC non ha ancora deciso se la PC Engine verrà commercializzata fuori dal mercato Giapponese, mentre da loro sono state vendute 700.000 unità ad un prezzo equivalente - più o meno - a 250.000 lire, con i giochi a 45.000 lire circa. E i notri cari amici nipponici già annunciano l'imminente produzione di una CD ROM per la PC Engine che - con una memoria di SOLI 500 MegaByte - consentirà la produzione di giochi che non possiamo nemmeno immaginare, e parallelamente una serie di 'optional' che trasformerà la PC Engine in un sistema casalingo dedicato anche ad applicazioni serie (AIUTO!).
Tornando alle tue considerazioni, ci sarebbe da riflettere anche sui 'prezzi elevatissimi' dei giochi per console: una cartridge costa più o meno quanto un buon gioco per 16-bit, con la differenza che la macchina su cui gira costa meno della metà di un Amiga o Atari ST. Certo, molti giochi non possono raggiungere i livelli di videogame come 'Barbarian' Psygnosis, ma fino a quando? Le cartridge a 2/4 Megabyte sono già quasi una realtà, e poi, noi che abbiamo giocato 'Space Harrier' sul Sega e sull'ST, possiamo dirti che tra le due versioni non correva poi una enorme differenza.
Ma sul divertimento elettronico del nostro prossimo futuro possiamo solo fare qualche ipotesi: non è facile immaginare cosa succederà con l'avvento di macchine come il FLARE ONE, il 16-bit Amstrad, e adesso (vedi NEWS di questo numero) il Super-ST e la consolle Atari a 16-bit...
A proposito, cosa ne pensate, voi che state leggendo?

ESPANSIONI E... SLOT MISTERIOSI

The Games Machine is The Best.
Salve, sono Alessandro e sono molto soddisfatto di questo primo numero, vi faccio i miei complimenti e i migliori auguri per questa meravigliosa rivista.
Sono in possesso di un Amiga 1000 e della console Sega Master Sistem e mi ritengo molto soddisfatto di queste due meravigliose creature! Vorrei proporvi alcune domande a riguardo di queste due macchine: 1) il Sega ha uno sportellino dietro e non so a cosa possa servire; voi lo sapete? 2) Riguardo all'Amiga, con l'espansione di 2 Mega che miglioramenti nceve?
Vi ringrazio ancora e vi faccio i miei migliori auguri
Alessandro Baciocchi - ROMA

Ti ringraziamo per i complimenti, caro Alessandro, ma forse i meno soddisfatti del primo numero siamo proprio noi della Redazione: certo, i contenuti della rivista sono quelli che avevamo programmato, ma la forma in cui sono stati esposti (impaginazione, errori nelle bozze) ha risentito molto di una veloce realizzazione (meno di due settimane, quasi un record!). Speriamo comunque di recuperare i ritardi con questo e coi successivi numeri, in modo da farvi trovare in edicola una rivista puntuale e ben realizzata.
Ma passiamo ai due quesiti che ci poni: lo sportellino (o slot) che hai notato dietro la console è una 'expansion port', ovvero quella che dovrebbe ospitare le 'future espansioni' della console, ovvero accessori vari (tempo fa avevamo sentito parlare di un tentativo di interfecciamento della console ad un laser disc, ma poi la cosa è caduta nel dimenticatoio).
Per quanto riguarda l'espansione a 2 Mega sul tuo Amiga, noi ti consiglieremmo di limitarti ad 1 Megabyte, per adesso, visto che le applicazioni 'serie' più diffuse non superano tale capacità di memoria, e di conservare i risparmi per aggiungere la "compatibilità MS DOS" più avanti.
Speriamo con questo di aver dissipato i tuoi dubbi, e invitiamo te e tutti gli altri a scriverci pure in questi casi: non siamo una rivista 'tecnica', ma faremo il possibile per rispondere a tutte le vostre domande su argomenti anche non inerenti ai videogames.

LE 'CUGINE' A 8/16-BIT

Cara redazione di TGM,
come prima cosa vorrei porgervi i miei complimenti per il grande esordio della vostra magnifica rivista. Dopo tante ricerche finalmente ho trovato una rivista che si occupa interamente di giochi per i 16-bit che il caro cuginetto trascurava. Certamente non ho scritto questa lettera per riempirvi di complimenti ma per sottolineare qualche errore che va corretto:
1) troppi giochi per l'ST, che essendo gli Ataristi una minoranza non meritano troppe attenzioni
2) molti errori di stampa (addirittura 3 in una frase)
3) anche se era il 'the first' non doveava mancare un inserto dedicato ai trucchi per i 16-bit
provveduto a correggere questi 3 errori la vostra non sarà più la cugina della rivista n1 in Italia ma la cugina della n2.
Un ultimo complimento che sicuramente Zzap! non ha mai ricevuto, e cioè le vostre news sono vere novità e non giochi che nel mercato pirata escono dai 2 ai 3 mesi prima che vengano nominate (frecciatina al caro Zzap! sperando che la posta non sia vista dalla redazione che sicuramente sarà accanto alla vostra).
Raccomandandovi di non litigare troppo con i cari vicini per la rivista migliore, attendo con molta impazienza l'uscita del 'the second'.
Tanti saluti da un Amighista.

Grazie anche a te per i complimenti, e passiamo subito ai tre 'punti nevralgici' messi in evidenza dalla tua telegrafica lettera:
1) come tu certo saprai, il 90% dei giochi viene prodotto in Gran Bretagna, dove l'ST ha una 'mo-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

struosa' diffusione (vedi NEWS di questo numero e del precedente), per cui la prima versione ad apparire sul mercato è quella per ST, e noi di TGM - per non rimanere indietro con i tempi - dobbiamo recensire quella, aggiornandola appena viene commercializzata la versione per Amiga (e poi quella per MS DOS). Per cui voi Amighisti dovete chiudere un blitter, ehm, un occhio su questo fatto. Chiediamo troppo?
2) questo problema lo abbiamo già affrontato nella risposta ad un'altra lettera di questo stesso numero: ripetiamo che tali errori erano dovuti semplicemente ai ristretti tempi editoriali (e alla prematura distruzione del nostro 'spell-checker' elettronico, che ha complicato ulteriormente le cose). Contiamo in ogni caso di risovere il problema al più presto, non temere
3) non è facile reperire 'trucchi' per i 16-bit, le console ed i giochi da sala, ma da questo numero ne troverete abbastanza: contiamo comunque sul vostro aiuto da questo punto di vista, per cui scrivete, scrivete, scrivete (a TGM TIPS - Casella Postale 853 - 20101 MILANO)Infine una parola sui nostri colleghi 'zzappisti': purtroppo la posta la leggeranno su queste pagine (tanto loro TGM non devono acquistarlo in edicola - anche se noi gli facciamo solo 1000 lire di sconto, dato che loro fanno lo stesso con Zzap!). Tuttavia i nostri rapporti sono abbastanza buoni, anche se loro invidiano molto il fatto che le Software House inglesi ci mandano numerosi pacchetti Espresso pieni di 'demo' e 'pre-release' dei giochi non ancora usciti per 16-bit, oltre a quelli con le versioni definitive - e stanno facendo di tutto per avere le loro versioni a 8-bit dalle stesse case, in modo da eguagliarci nelle anticipazioni dei giochi: su questo fronte, comunque, siamo ancora in vantaggio (vedi Preview Europea di questo numero).
Un saluto anche dai nostri 'cugini', che non se la sono presa troppo a male per la tua lettera (se comunque ti troverai a passare da queste parti, fatti accompagnare dalla segretaria negli uffici di TGM, dopodichè saremo noi a 'scortarti' nella redazione di Zzap! (portandoci dietro le pistole elettroniche Laser Tag, quelle di Captain Power e quelle del Sega e Nintendo, naturalmente...)

SEGA FANS

Giovane redazion di "The Games Machine", siamo due possessori della console SEGA, abbiamo rispettivamente 18 e 17 anni; vi scriviamo perché quando abbiamo visto sul n.1 la recensione di SPACE HARRIER abbiamo letto una frase che dice: "L'unica cosa che manca in questa versione - come in tutte le conversioni da noi provate sui vari sistemi - è la sequenza in cui il nostro personaggio cavalca un enorme drago utilizzandone il lungo corpo vermiforme per distruggere parte del paesaggio attraversato."
Ebbene, vi dobbiamo dire, invece, che (almeno nella nostra cartuccia) il dragone bianco esiste e si trova nei STAGE BONUS 5 e 12; vi dirò di più: si chiama "HURIA".
Passando ad altro, volevo chiedervi:
- Come tutti sanno i giochi del SEGA utilizzano 1 o 2 Megabyte; in Svizzera, a Lugano, ho comprato un gioco che con mia sorpresa utilizzava 4 Megabyte!! ed è AFTERBURNER, come me lo spiegate?
- A cosa serve l'EXTENSION COMPARTMENT sul retro, nella parte bassa della console?
- Mi piacerebbe sapere (naturalmente leggendoli in una recensione!) i vostri giudizi su WONDERBOY e FANTASY ZONE II (incredibili), di cui il primo supera la versione originale per la presenza di sfondi inesistenti nell'arcade da sala (e ROCKY?)
- Infine, ho da circa un anno e mezzo "THE NINJA" di cui ho trovato su 5 papiri verdi solo 4 e se non mi elencate dove sono tutti e cinque (mi basta sapere i quadri in cui trovarli 1,2, etc.) non lo finirò mai!! "VI PREGO"
AH! dimenticavo, in GANGSTER TOWN esiste un terzo quadro "NEL BAR" che ho visto dietro la confezione in Svizzera; e si possono sentire le 17 colonne sonore in Space Harrier senza giocare, con un trucchetto descritto nelle istruzioni.
Scusate per la lunghezza, ma vi prego, rispondetemi.
Grabriele Pasquali - Lavagna (GE)

Caro Gabriele (e l'amico del quale hai dimenticato di scrivere il nome), innanzitutto grazie per la precisazione su Space Harrier e Gangster Town: se tu non avessi scritto a riguardo, probabilmente nè noi, nè gli altri lettori che posseggono un Sega Master System avrebbero mai saputo del particolare del drago. Purtroppo i tempi ridotti in cui ci muoviamo noi recensori non permettono di giocare a fondo i videogame come invece vorremmo, per cui può accadere che le recensioni siano incomplete da questo punto di vista.
Naturalmente in casi come questo il vostro contributo è molto prezioso, per cui non possiamo che sollecitare tutti gli altri lettori a seguire il tuo esempio.
Passando poi alla questione della cartridge a 4 MB, ovvero quella di Afterburner, non c'è molto da spiegare: forse in un futuro molto vicino vedremo cose ben più incredibili.
Riguardo all'EXTENSION COMPARTMENT puoi fare riferimento alla lettera di Alessandro Baciocchi di Roma (per il momento non siamo in possesso di altre informazioni, ma stai sicuro che - se dovesse venir fuori qualcosa di nuovo - ne sentirai sicuramente parlare sulle pagine di TGM.
Infine, non sappiamo dirti quando parleremo dei giochi da te citati, ma sicuramente lo faremo. Soprattutto di Rocky; che abbiamo già avuto modo di provare una volta e che ci è sembrato un ottimo prodotto. Resta quindi sintonizzato sulle frequenze di The Games Machine, e scrivi ancora.

C&VG VS TGM?

Cari redattori e recensori a 16 o più BIT,(come inizio è un po' bruttino ma anch'io sono da poco un professionista) sono un pirata di Milano e, secondo lo Zzap (atore) di Settembre ho tutte le caratteristiche per diventare un perfetto recensore.
Permettetemi di elencare i difetti della vostra rivista:
1 - il voto ridotto ad una percentuale, a volte con uno striminzito parere, è pessimo.
2 - la casellina "altre versioni" dovrebbe essere sempre presente, magari con un 'no comment'.
3 - propongo di abolire quelle 3-4 paroline prima del titolo del gioco (realtà alternativa, solidi perfetti...)
4 - quelle povere coin-op review necessitano di voto e di fattore di convertibilità (copiato da Your Sinclair).
Dopo tutto una buona rivista (maledettamente atarista) dove per vedere qualche miglioramento serviranno minimo 10 numeri.
Per ora è meglio Computer+Video Games in Inglese...
Ken Kamikaze

Caro Ken, se proprio devi andarti a schiantare col tuo aereo da qualche parte, evita per favore la nostra redazione. Ma cosa sei, un 'pirata dell'aria'?
Seriamente parlando, ci dispiace sapere che perderai i numeri di Games Machine dal 2 al 9, perché i miglioramenti di cui parli appariranno molto prima. Sui punti da te criticati preferiremmo sentire anche gli altri lettori, per cui diamo tempo al tempo, e carta bianca a tutti voi che vorrete scrivere. Riguardo all'aspetto 'maledettamente atarista' abbiamo già avuto modo di parlarne nella posta di questo numero.
Sul confronto con Computer & Video Games, poi, vorremmo farti notare che molte pagine di tale rivista sono in bianco e nero, il che - per una rivista che parla di videogames - non è il massimo...
Comunque scrivi ancora (senza aspettare il numero 10, naturalmente). Sayonara, Ken!

Per questo numero è tutto (chi non avesse trovato risposta in questo numero non disperi: è stato solo per motivi di spazio), e ci auguriamo di eguagliare i nostri colleghi di Zzap! anche con il numero di lettere ricevute ogni settimana. Questo spetta a voi, e non possiamo che ricordarvi l'indirizzo a cui spedire le vostre missive, cartoline, telegrammi, pacchetti: THE GAMES MACHINE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO. Al prossimo numero,...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEXT MONTH

ELITE SULL'ATARI ST

E' arrivato! Il classico di pirateria spaziale, commerci interplanetari ed iperspazi Targoidi è rinato a nuova vita sull'ST. TGM vi farà trovare, naturalmente, la più approfondita, obiettiva recensione che abbiate mai sperato di leggere.

INCONTRO COL CREATORE

Liberate la vostra immaginazione... e realizzate il videogioco dei vostri sogni — TGM mette le mani sull'STOS, il generatore di giochi della Mandarin, proprio mentre si cominciava a parlare di SEUCK sull'Amiga... e in contemporanea assoluta ha inizio la nostra prima rubrica 'seria' (si fa per dire):

WORKSHOP

Ma realizzare un 'buon' videogioco è così difficile? E' davvero necessario conoscere la gestione degli interrupt, il linguaggio macchina del 68000 o le routine del sistema operativo? Non esiste nessun compromesso fra il Basic e il Codice Macchina? Ma di che diavolo stiamo parlando? Beh, lo scoprirete sul prossimo numero, se ciricorderemo ancora cosa stavamo per dirvi...

CIAK! SI GIRA!

... e il vostro Amiga si trasforma in una 'mini Broadway', dove luci, colori, suoni ed immagini si susseguono in stupende animazioni. E il regista chi è? Spielberg, Lucas, Pasolini? No, siete voi, perché finalmente realizzare un'animazione video con colonna sonora musicale non è più un problema, grazie a LIGHT! CAMERA! ACTION!

... E ANCORA

Recensioni a 16-Bit, spaventose Preview, incredibili novità in sala giochi, giochi da tavolo per chi vuole riposarsi i polsi ed i pollici, Avventure per chi vuole strapazzarsi il cervello, role play per chi vuole avere problemi di personalità, noccioline, aranciate, panini, bir-ra! (scusate, la demenzialità è d'obbligo, ai nostri tempi...)

NON MANCATE ALL'APPUNTAMENTO, QUINDI, COL PROSSIMO SFAVILLANTE NUMERO DI THE GAMES MACHINE, IN EDICOLA AL 15 DI NOVEMBRE!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per chi vuole qualcosa di PIU'

RAINBIRD e FIREBIRD

Presentano i loro successi

STARGLIDER 2

DISPONIBILE PER
AMIGA, ST

VIRUS

DISPONIBILE PER
AMIGA, ST

CARRIER COMMAND

DISPONIBILE PER
AMIGA, ST.
PRESTO ANCHE
LE VERSIONI
C64 E PC

DISPONIBILE PER
C64, MSX E PC.
PRESTO ANCHE PER
AMIGA, ST

RAINBIRD

Telecomsoft

Rainbird and Rainbird logo, Firebird and Firebird logo
are trademarks of British Telecommunications PLC.

FIREBIRD

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21.22.55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Advanced Dungeons & Dragons®

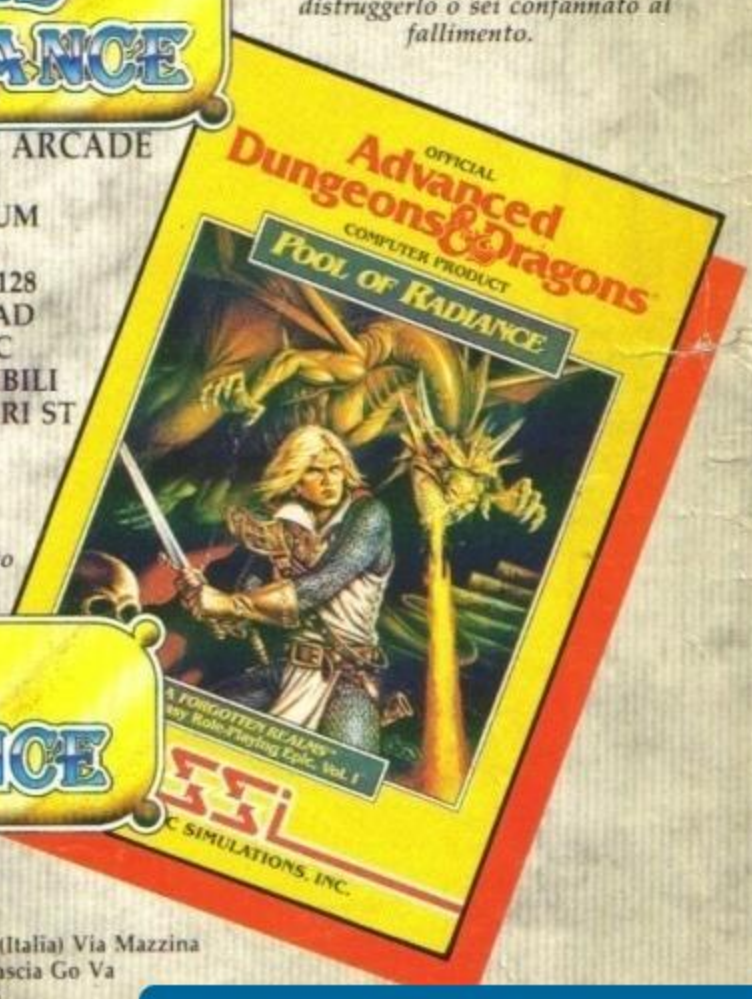
COMPUTER PRODUCT

Nel mistico mondo di Kryan è in corso una furiosa battaglia tra le forze del bene e del male. Otto intrepidi amici penetrano nelle infide rovine del tempio di Xak Tsaroth in cerca del prezioso Disco di Mishakal – l'unica speranza di fermare la lotta infernale. I nostri avventurosi se la devono vedere con mostri feroci, zombi scheletrici, magie portentose e innumerevoli altri orrori, ma la strada è sbarrata dal vecchio drago nero Kisanth. Trovo la chiava per distruggerlo o sei confannato al fallimento.

HEROES OF THE LANCE

UN AZIONE ARCADE

Per
SPECTRUM
48/128
CBM 64/128
AMSTRAD
IBM PC
COMPATIBILI
AMIGA · ATARI ST



La mitica città di Phlan è stata invasa da mostri – il tuo compito è di scoprire la natura di questa forza maligna. Un gioco altamente dettagliato, 6 personaggi attivi; personaggi non giocatori; la Gazzetta dell'Avventuriero piena di storia, mappe e indicazioni, e la Ruota che Traduce. Un gioco travolgente, una grafica ultimo modello, una prospettiva in 3D, una panoramica su combattimento tattico e armi personalizzate, tutto quello che si può fantasticare in un gioco al computer.

POOL OF RADIANCE

CBM 64/128 · AMIGA – ATARI ST
IBM PC e COMPATIBILI

VIVERE LA FANTASIA

© 1988 TSR, Inc. Tutti i diritti riservati. Advanced Dungeons and Dragons è un marchio della TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, su

U.S. GOLD

SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC.

U.S. Gold (Italia) Via Mazzina
15 21020 Cascia Go Va
33 22 12255

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/